

DISKETTE INDLAGT!

Det Nye

7. årgang nr. 4
28. marts-
24. april 1991
Kr. 34,75

COMPUTER

Uafhængigt

Commodore-magasin

Ekstra i Dette Nummer!

Gratis Amiga diskette med tipsprogram

Teledata: Få adgang til hele verden

- C-skole for alle

Læs alt om!

- Amiga Expo '91 - årets begivenhed
- Besøg hos Commodore Danmark

Vi fester

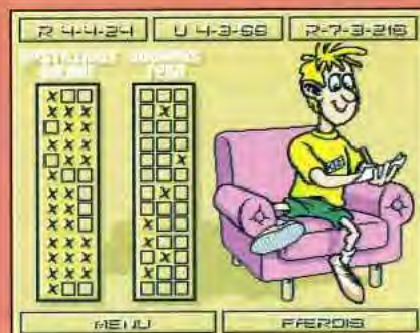
- Digital video effekt maskine
- Action Replay Mk6 til C-64'eren



TIP & WIND

MOD TIP-IB PÅ DIN
GRATIS DISKETTE!

TIPS. SPILLET HVOR DU SKAL BRUGE BOLDEN!



HEJ, KØBENH

 Nu har
ALCOTINI
 også åbnet
COMPU-CENTER
 i København!

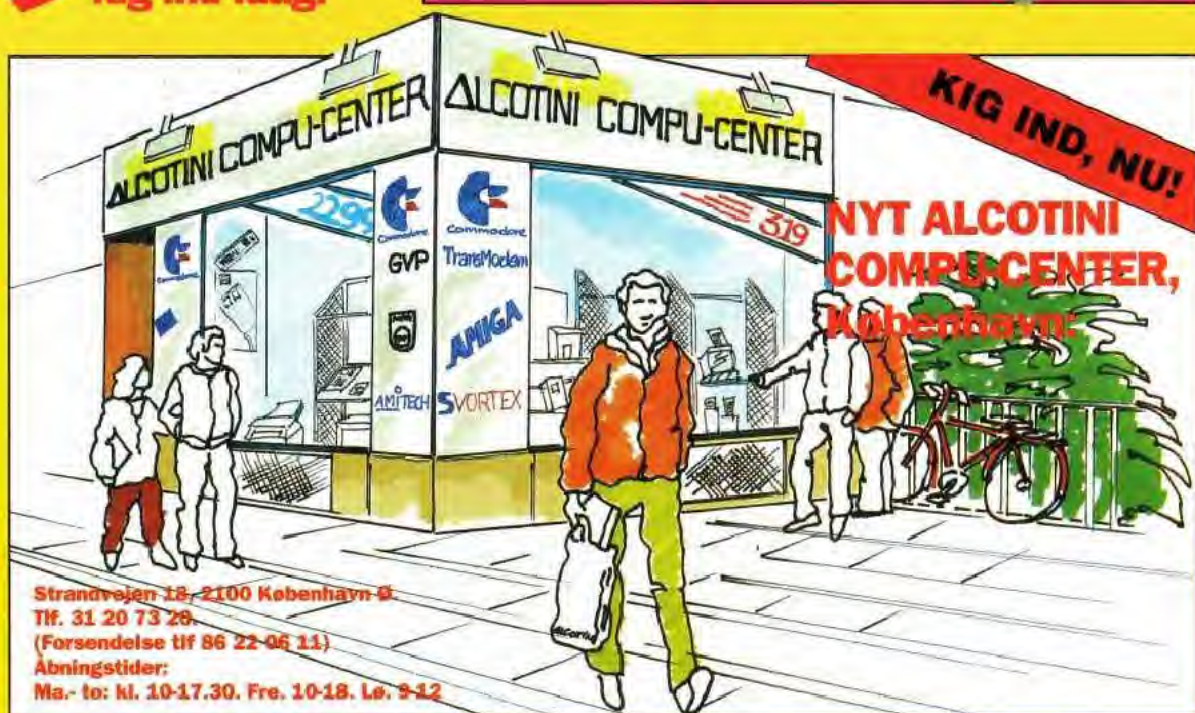
 Vi markerer
den nye butik
 med en række
slagtilbud -
 kig ind idag!

512 kb RAM

Højeste kvalitet
med ur og afbryder

Vejl. 699,-

319,-



Strandvejen 18, 2100 København Ø
Tlf. 31 20 73 28.
(Forsendelse tlf 86 22 06 11)
Åbningstider:
Ma.- to: kl. 10-17.30. Fre. 10-18. Lø. 9-12

ALCOTINI COMPU-CENTER, Århus:

Nørre Allé 55, 8000 Århus C. Tlf. 86 13 98 22.
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)
Åbningstider:
Ma.- to: kl. 10-17.30. Fre. 10-18. Lø. 9-12



Bemærk:

Alle tilbud er begrænsede og
gælder kun så længe lager haves
og til og med 30. april 1991.

Alle priser er incl. moms og
gælder for vore butikker samt
ved postordre salg:
tlf. 86 22 06 11

HAVN

• OG SJÆLLAND

3.5" DISKETTER

DS/DD med 5 års garanti.
Pris ved 100 stk.



399

AMIGA TIPS & LOTTO

Et rigtigt tips og lotto program fra Bech & Erlik. Sidste nye versioner! Pakke med Systemkonstruktør 3 og Garantiberegning 2. Normalpris 3498,-



499,-

AMIGA 500

Incl. 2 disk m. 12 spil.
Førpris 3999,-



3699,-



Philips 8833-II

14" stereofarvemonitor til Amiga.
Incl. Amigakabel. Spar 400 kr.



2299,-

ALCOTINI ADMINISTRATION OG LAGER,

samt alle telefoniske bestillinger:

(Vi har også Danmarks hurtigste levering)



ALCOTINI

HARD & SOFTWARE APS

Tlf. 86 22 06 11

Lyshøjen 10, 8520 Lystrup. Telefontid: 9-17.00.

INDBYDELSE TIL

RECEPTION

LØRDAG 6. APRIL
KL. 9.00 - 16.00

Vi vil gerne vise det nye
COMPU-CENTER frem!
Derfor holder vi reception og
åbent hus lørdag d. 6 april.

Dagen markeres med
EXTRA gode tilbud og
nyheder fra Golden Image.
Naturligvis er der også
lidt mundgodt.

Velkommen på Strandvejen 18



Vi har bare Danmarks
største udvalg i
Amiga tilbehør.
Ring efter vort
katalog, med over
400 varenumre!

PS:

Nu også splinternyt software katalog med
over 100 forskellige titler.

Vokseværktøj



Drakerebhus

Overlegen grafik. Tusindvis af farver. Stereolyd.
Programmering. Masser af software. Tekstbehandling.
Regneark. Computerspil. Datakommunikation.

AMIGA 500 er computeren, der gi'r dig flere
muligheder end nogen anden. Nu - og fremover.
Uanset hvilket job du vælger, vil computere blive en del af
din hverdag. Tag fat i fremtiden og træng selv ind i
mikroprocessorernes fantastiske univers.

Verdens mest alsidige computer sender dig godt afsted
mod det næste årtusinde.



AMIGA 500

-ingen anden gi'r dig så mange muligheder

I · N · D · H · O · L · D

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør
Christian Mortensen, D.I.

Spilredaktør:
Søren Bang Hansen

Medarbejdere
Rasmus Bertelsen, Torsten Hammer, Peter Juul, Bo Jørgensen, Jesper Kehlet, Marc Fris-Møller, Jesper Steen, Møller, Flemming Steffensen, Møller, Strunge Nielsen, Jakob Slott, Mariene Dismar Sherar, Christian Sparrebohn, Kim Aagaard Holm, Christine Madsen, Niels Lassen, Henrik Clausen, Gert Sørensen, Lise Borup Sørensen, John Alex Hvidlykke, Rune S. Nielsen, Emil Hahn Pedersen, Syren Blær, Claus Leth Jeppesen, Hans Henrik Bang.

Abonnements-service:

Att.: Mølle Højsteden
Telefon: 11.00.16.15
Telefax: 33.91.28.33, lok. 24
Postgros: 9.71.16.00
Årsabonnement kr. 348,50
1/2 års abonnement kr. 190.
Hvis bladet er enten forsinket eller udeblivet, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor

Annoncer

Dansk Selektiv Presse ApS
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33.11.32.83
Telefax: 33.91.01.21
Annonchef: Lars Mortensen
Konsulent: Birgitte Møller Ibsen
Konsulent: Erik Lennings

Regeringskommissionen MM's undersøgelse 1990
fra "COMBES" 288.000 indtægter - hver måned, hvilket svarer til en dagligindtægt i løbet af året på ca. 6%.

Redaktion og udgiver:

Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33.91.28.33
Telefax: 33.91.01.21

Vigtigt:

Artikler og fotos i "Det Nye Computer" må ikke udnyttas i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Produktion:

Dimensia III Grafix
Partner Respro
PrePress
InSets
Dansk Heatset Rotation

De fleste redaktionelle sider "Det Nye Computer" er lavet på en Amiga 3000, med tilhørende software og hardware, af firmaet Dimensia III Grafix.

Fotos:

Tobias Fotografi
Japan Data
Playground

Distribution:

Danmark: DCA, Avispostkontoret
Norge: Narvesen

Dansk Fagpresse

Medlem af:
ISSN: 0950-6005

COMBES:
"Det Nye Computer" s Bulletin Board System kører 24 timer i døgnet 7 dage i ugen, 1.200/2400 baud, 8 karakter, 1 skærm og ingen penge. Brug IKKE et almindeligt navn som password, men brug et eller andet væk. Brug gerne instruktioner på boksen, for at blive registreret som bruger.
"COMBES" telefon: 33.13.20.03
Synops: Claus K. Jørgensen og Hans Henrik Bang.



Gallery

Tegn og vind - hver måned, med skattefrie præmier op til kr. 500.

Besøg hos Commodore

"Det Nye Computer" har besøgt Commodores hovedkvarter i Danmark, og talt lidt med direktør John H. Zinck.

Mer' musik

Vi kigger på et nyt soundsampler-program til Amiga, der ligger i den billige ende af prisskalaen

Action Replay Mk. 6

Et nyt freezer-modul til 64'eren har set dagens lys. Vi tester



Gør Det Dog Selv

Gennemgang og tips til CLI.

PD-Special

Nye PD-programmer, samlet på en diskette, som du kan købe her hos os.

Mailbox

BREVKASSE-TID!

Secret Service

Snyd og fusk dig gennem dine spill! Se hvordan på disse sider!

Secret Service SPECIAL: F-19 Stealth

Lidt generelle tips og ideer til MicroProse's geniale flysimulator

COMputer Hotline 91

Hvad er nyt, hvor og hvorfor

Amiga Expo '91

Danmarks største Amigabegivenhed, Amiga Expo, løber for 3. år i træk af stabelen - hvor du bl.a. kan møde Nina og HUGO fra TV2!

Teledata

Kommunikér med hele verden via Teledata. Vi kigger på muligheder og begrænsninger

Digital Video Effects 10

Test af en videoeffekt-maskine til Amiga, der er genial til små tv-stationer såvel som hjemmebrug

Din gratis diskette

Læs alt om disken, Tip-IB og en konkurrence, hvor du bl.a. kan vinde en Video-walkman!



GamePlay

Behøver vi at sige mere? 10 sider med test af de nyeste spil til dit CPU-dyr.

Games Preview

Se billederne fra de nyeste spil, der er undervejs til både C64 og Amiga

C så og komme igang

Så starter vi op på den længede ventede C-skole, og kigger her på nogle kompilere.

Teknik-brevkasse

Har du problemer med programmering, hardware eller software, er dette stedet hvor du får svar.

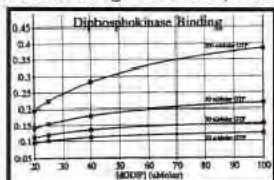


COMPUTER HOTLINE 91

PostScript graf program på vej

Inden længe kan du lave dine egne grafer i PostScript format ved hjælp af SciTech's program AMPlot. Outputtet fra AMPlot kan så printes ud på en Post-Script printer.

Hidtil har grafprogrammer til Amiga for det meste været en underafdeling i diverse spread-



sheetprogrammer. I sådanne programmer kan man ofte lave flotte grafer på skærmen, men det kniber altid med printkvaliteten.

AMPlot laver både linie plots, punkt plots, søjle- og lagkagediagrammer.

AMPlot er desuden fuldstændig kompatibelt med AmigaDOS version 2.0 og Amiga 3000. Prisen er 75 engelske pund.

Interesserede kan henvende sig hos:
SciTech Software
23 Stag Leys, Ashtead
Surrey
England
Tel: 0372 275775

AmigaDOS 2.0 til Amiga 1000

Nu varer det ikke længe inden du kan køre AmigaDOS 2.0 på din Amiga 1000. Det canadiske firma Comspec oplyser nemlig, at deres Amiga ROM Module (ARM) næsten er færdigt. Med ARM har Amiga 1000 ejeren alle fordelene ved det forbedrede AmigaDOS til rådighed.

Med ARM-1000 siddende i maskinen sparer du endda de 256 K RAM, som Kickstarten førhen lagde beslag på. Desuden kan brugeren selv vælge hvilke ROM chips (1.3 eller 2.0), der skal sidde i modulet.

Sæt din grafik i perspektiv

Det medfølgende billedmateriale viser på behørig måde, hvor stærkt 3-D Professional fra Progressive Peripherals er som værktøj inden for 3D modelling og animation.

Med programmet følger en meget grundig dokumentation, samt et 2 timers videobånd, der indfører brugeren i programmet.

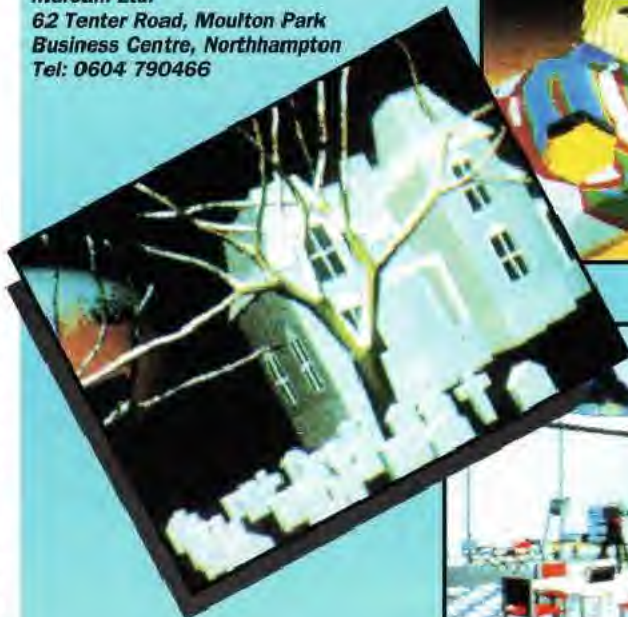
I 3-D Professional findes et bibliotek med de mest anvendte former pre-konfigureret. Med disse basale former kan du hurtigt gå i gang med at producere mere avancerede former, så som ansigter og møbler.

Udover former, råder 3-D Professional også over en del indbyggede overflade typer, så som marmor, stål, træ, sne og is.

Programmet har også over en 3D tekstafdeling, hvor du peppe dine fonts væsentligt op.

Med sine ca. 300 pund ligger 3D Professional dog prismæssigt i den tunge ende.

Marcam Ltd.
62 Tenter Road, Moulton Park
Business Centre, Northampton
Tel: 0604 790466



COMPUTER HOTLINE 91

Svenske Amiga Fonts

Fra det svenske softwarehus ArtOVinjett (nej det det er ikke en trykfejl), kan du inden længe rekvirere en spændende fontserie kaldet Olo fonts. Alle fonts fås i blandt andet 8 farvers Hi-Res, og som det kan ses af billederne, byder de på mange muligheder.

Da hvert bogstav kan fås som animation (58 billeder pr. bogstav) i Deluxe Paint III format, er der god basis for variation.

For at kunne gøre brug af Olo fonts bør du minimum have en Amiga med 1 MB RAM, samt Deluxe Paint III. En harddisk, en multi-sync monitor samt ekstra RAM er heller ikke nogen dårlig ide.

Olo Fonts koster 30 pund pr sæt.

ArtOVinjett, Byalvs V.65 S-121 74 JHOV

Sverige

Tel: 009 46 47 8649 77 02



ARM-1000 er fuld ud kompatibel med diverse RAM kort, harddiskcontrollere og andre udvidelser til Amigaen.

Comspec Communications

74 Wingold Avenue

Toronto, Ontario

Canada

Tel: 416 785-3553

CDTV lige om hjørnet... i England

Mens vi i Danmark endnu må vente nogle måneder på at Commodore DK lancerer CDTV, er der skred i tingene i USA og England. På det nyligt afholdte Consumer Electronics Show i Las Vegas, var Commodores CDTV showets store hit. Her fremviste Commodore også det kommende "add-on" udstyr, der laver din Amiga 500 om til en CDTV maskine. "Add-on" udstyret forventes lanceret på markedet i England og USA engang i Juni.

På spilsiden var spillene Xenon II, The Case Of The Cautious Condor, Defender Of The Crown samt flysimulatoren Falcon blot nogle af de spiltitler, der blev præsenteret. Ialt var der ikke min-



dre end 30 forskellige spil, der enten var færdige, eller meget tæt derpå, til CDTV'en.

De seriøse CDTV-titler er præget af en usædvanlig variation, der blot manifesterer hvor alsidigt et produkt CDTV'en egentlig er. Der var alt lige fra interaktive programmer som World Vista Atlas, Guinness CDTV Disc of Records, samt klassikeren Lille Rødhætte til ære for de mindste i familien.

Desuden var der en lang række lærerige fritidstitler om sport, madlavning, og hearbejde.

Vi løser dine Video - AMIGA opgaver

NERIKI ImageMaster 1187 Y-C genlock.

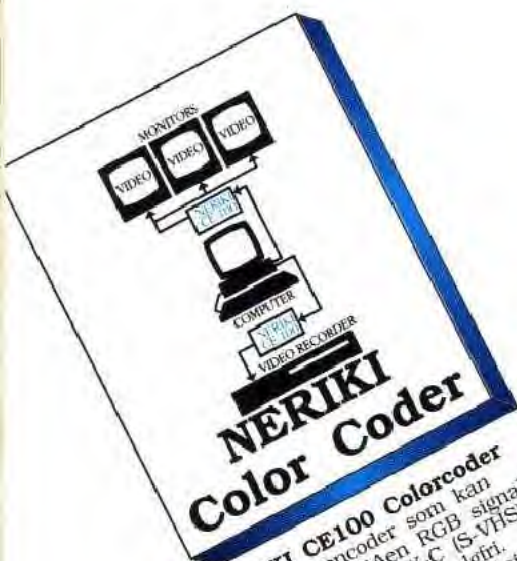
Er genlock til studiebrug, af specifikationer kan nævnes: Pal-encoding 650 linier, Båndbrede 5,5 Mhz, S/N 58 db. Signaludgave: Y, C, R, G, B, Sync, Composite og key. Kan læses op til Composite og Black-Burst signaler.

Kr. 25.000,00 excl. moms.

NERIKI DeskTop 1189 Y-C genlock.

Er "lillebroderen" til IMAGE MASTER 1187, egnet til Videoredigerings-opstillinger. Hvor AMIGA-opstillingen er sat imellem Båndmaskine og Båndmaskine eller Kamera og Båndmaskine, af specifikationer kan nævnes: Pal-encoding 550 linier, Båndbrede 5,5 Mhz, S/N 48 db. Kan læses op med Composite eller Y-C (S-VHS) signaler, dette er valgfri.

Kr. 12.500,00 excl. moms.



NERIKI Color Coder

NERIKI CE100 Colorcoder
Er en Pal-encoder som kan omsætte AMIGA'en RGB signal til Composite og Y-C (S-VHS) Videosignal som er valgfri. Specifikationer: Pal-encoding 600 linier, Båndbrede 6,0 Mhz, S/N 55 db.

Kr. 8.000,00 excl. moms.



NERIKI Transcoder

NERIKI CT200 Transcoder
Kan transformere et Composite til et Y-C signal og omvendt begge dele samtidig. Specifikationer: Båndbrede 6,0 Mhz, S/N 55 db.

Kr. 8.000,00 excl. moms.

OBS!
Mød os på
AMIGA EXPO 91
12-14 april



VTOT Video hjælpe Software

Er et Video hjælpe-program som kan køre i baggrunden til hvilket som helst andet program som kan multitaske. Har funktioner som: Auto-og Manuel-kontrol af Farver så de ikke overstyre ud på video. Kan omsætte hvilken som helst grafik-og tekstbillede som er lavet i standard til overscan, gør det antialias, renset det for

løse pixels, vende det horisontalt og vertikalt, fade op og ned bare ved hjælp af tryk på en tast. Har alverdens typer for ColorBars, testgitter for storskærmsprojectorer, 1000 Hz testtone, kan justere billedet i alle retninger og meget andet.

Kr. 995,00 excl. moms.

NERIKI

IMPORTØR:
EHTER.G.int.
Ådalsparkvej 63
2970 Hørsholm
42 86 81 86

Forhandlere Sjælland:
DANVIDEO
Frederikssundsvej 276.
2700 Brøndshøj
31 80 09 00

NIKITA DATA
Rebekkavej 41.
2900 Hellerup
31 61 18 33

DIGITAL VISION
Vandmestervej 20.
2630 Tåstrup
42 99 11 33

AMIGA-GRUPPEN
Ådalsparkvej 63
2970 Hørsholm

Forhandlere Jylland:
NIKITA DATA
Kirkevænget 23.
2970 Hørsholm
75 65 36 44

NIKITA DATA
Jernbanegade 7.
6360 Tinglev

EUROTRADE
Findlandsgade 25.
8200 Århus N.
86 16 61 11

COMPUTER HOTLINE 91

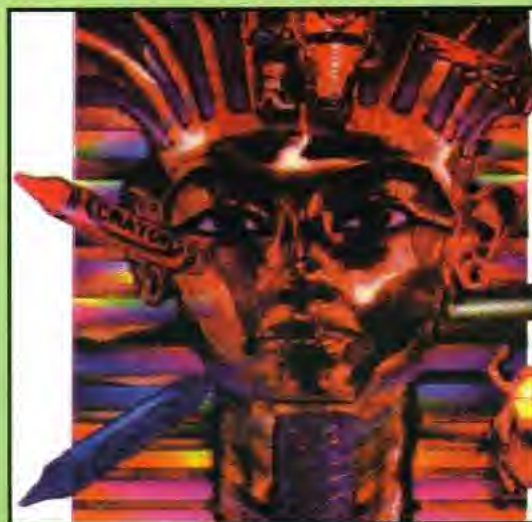
HAM animations program

Med Aegis SpectraColor kan du nu lave dine egne AnimBrushes i HAM mode, hvilket giver nogle imponerende effekter. Da SpectraColor desuden introducerer animerede versioner af funktionerne Wrap, Bend og distort, er en række helt nye muligheder pludselig kommet inden for rækkevidde.

Spectracolor er så nyt, at vi ikke engang har en udenlandsk pris endnu, men hvis du ikke kan udholde den lange venten før programmet kommer til Danmark, kan du jo altid henvende hos:

Oxxi USA

Tel: 0101 2134227



Penthouse puslespil

Et noget anderledes, men ikke desto mindre meget interessant puslespil kommer inden længe fra Merit Software. Puslespillet, som er totalt computiseret, har hentet sine 12 forskellige motiver fra Penthouses foldud-piger (pets). Penthouse er et mandeblad i stil med Playboy, hvor der optræder mere eller mindre (meget mindre!) pålædte damer. Programmets fulde titel er The Penthouse Electric Jigsaw for Adults, og såfremt du er af mere bly natur, fås programmet også i en version, hvor modellerne er lidt (men ikke ret meget) yammere påklædt.

Penthouse-puslespillet kan spilles med 6 eller 294 brikker med 16 forskellige brik størrelser. Hver gang du starter programmet skæres en ny puslespils kombination, så du har i princippet ubegrænset variation.

Supersoft, Tlf: 86 193 244

Ny antipirat metode

I kampen mod piratkopiering bliver der ofte brugt meget fantasifulde løsninger, men postordre firmaet Arcanum slår vist dem alle. For en pris på kun ca. 6 pund får du firmaets spil tilsendt. Til gengæld skal du hver gang du ønsker at spille, ringe Arcanum op for at få en kode udleveret. Omkostningen ved opringningen

ligger på omkring 1 pund, og Arcanum regner på den måde at hive en stor del af sine omkostninger ind.

Firmaet hævder at metoden giver spilleren mulighed for at slippe for at betale ret meget for spil, der spilles sjældent. Andre mere negative røster (forældre vel sagtens), udtaler dog, at metoden vælter en stor del af omkostningen over på den person i husholdningen der betaler telefonregningen.

Nyt A5000 acceleratorkort

Et spændende A5000 32 bit acceleratorkort, kan nu for en pris af 295 pund, fås hos Solid State Leisure. På kortet sidder en 68020 Motorola 32 bit processor (16 MHz). Fra start følger der



Billedtekst: Til prisen er det en gevaldig vitaminindsprøjtning du kan give din Amiga med A5000

1 MB 32 bit ram, og der er plads til at udvide op til 4 MB ialt. En interessant feature ved A5000-kortet er muligheden for at kopiere Kickstart-chippen over i den hurtigere 32 bit RAM, med en

COMPUTER HOTLINE 91

forøgelse af hastigheden til følge. Der er naturligvis også plads til en matematisk co-processor (FPU), der speeder mange programmer gevaldigt op, hvis de vel at mærke er programmeret til at bruge co-processoren.

Med i købet får du en disk, med en hel masse utilities og dokumentation om hvordan A5000 kortet virker.

Med en 68881 co-processor siddende på kortet (20 MHz) er A5000 kortet ca. 5 gange hurtigere end en standard Amiga, og i særlige regne intensive situationer går det naturligvis endnu hurtigere.

Du kan kontakte Solid State Leisure på:
0933 650677

MIDI show i London

Professionelle musikere kan helt sikkert lære meget af at møde op hos Novotel i Hammersmith (London) en gang fra den 26-28 April. På nedenstående nummer kan du rekvirere yderligere information om Midi-messen.

Westminster Exhibitions
Tel: 081 549 3444

Overskud hos Commodore Int.

Commodore International Ltd. kunne vise et nettooverskud for andet regnskabskvartal, der sluttede 31. december 1990, på over

215 millioner kroner, sammenlignet med ca. 70 millioner kroner året før, altså næsten en tredobling af nettooverskudet, på verdensplan. Omsætningen landede på 2,3 milliarder kr., og de europæiske selskaber alene udgjorde 85% af det totale salg, med Amigaen i frontlinien, med en styk-salgs stigning på over 50%.

Og hvad betyder så det? Egentlig ikke andet, end at Commodore nok ikke lukker butikken foreløbig...

Amiga i missiler

Frå sædvanligvis pålidelige kilder har vi fået oplyst, at der i de amerikanske Tomahawk-missiler, der indtil fornylig faldt ned i Bagdad til hobe, sidder et Amiga 3000-bundprint, med en 68040-processor! Ifølge kilden er det dog kun i de nyere versioner af missilet, at A3000 optræder på slap linie. Før sad der et A2000-bundprint. Selvfølgelig er der ikke nogle indenfor forsvaret, der vil af- eller bekræfte dette rygte, men det skulle være ganske vist. Gad vide, om der til gengæld har siddet et ST-bundprint i de mindre vellykkede SCUD-missiler...?



HITLISTEN

Så er det endelig ved at blive forår, og jeres reaktion har åbenbart været, at I ikke i så høj grad som før lader kuponerne komme dumpende. Lad dog viere med at droppe listen, bare fordi solen skinner - det gør den trods alt temmelig ofte! Men en af de trofaste skal jo belønnes, og denne gang bliver det

Andrew McPhail
Engvej 45
2360 Rungsted Kyst

Og hermed videre til jeres næste kamp...

Amiga

Præstet har stadig styr på hitlisterne, mens Kick Off II fortsætter nedturen. Sim City er forskudt for en kort bemærkning, mens Lotus Esprit har begyndt sit ras mod førstpladsen - om den når sit mål er op til jer!

1. Pirates (3)
2. Wings (3)
3. Kick Off II (2)
4. Power Manager (5)
5. Lotus Esprit Turbo Challenge (Ny)

Boblen: F-29 Retaliator, F-19 Stealth Fighter, Hugo

C-64

En dobbelt triumf for Pirates! (liver hermed sikret - men ellers er der kun året røkkeringer. Optøring til alle C-64-ere: Play Goodies!

1. Pirates (3)
2. Micropro Soccer (3)
3. Stunt Car Racer (2)
4. Rick Dangerous (4)
5. Batman the Movie (5)

Boblen: Zak McKracken, Rick Dangerous II, Ghost'n Goblins

Og det var så alt fra mig denne gang. Må I alle drage en velsignet fremtidig måned i møde med åbent sind og smil på læben - forudsat at I selvfølgelig skriver ind i næste måned, der ellers kunne vise sig at byde på regn og storm - det er jeres ansvar! Vi ses!

Her er min Top-5 over spil til: Amiga C64 (Sæt kryds)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./ By: _____



Send kuponen til:
COMPUTER
Hitlisten
St. Kongensgade 72
1264 København K

Indeks over prisudvikling for Ram og Harddiske.

Oplysningerne i skemaet er hentet fra annoncer her i bladet. Grundlaget for harddisk-indekset er et gennemsnit af priser fra 3 leverandører. For RAM-indekset er priserne fra en enkelt leverandør.

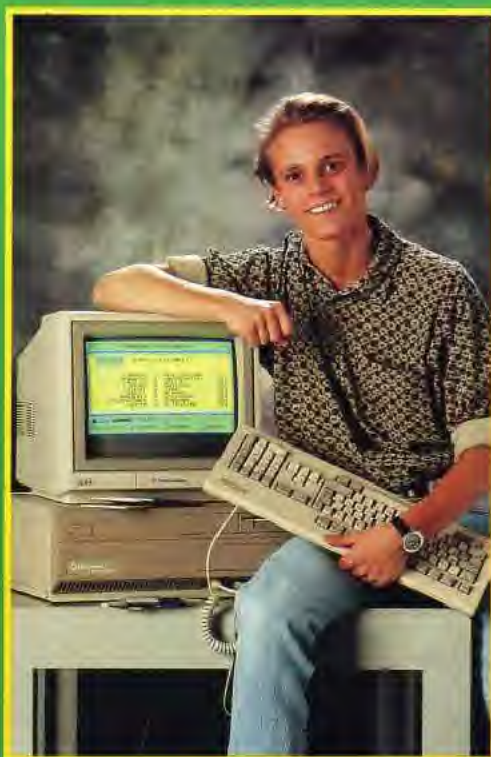
Tallene for RAM-kredse beskriver en jævn nedgang gennem året, og ender et pænt stykke under 50% af prisen pr. januar 1990. Dette må siges at være glædeligt for dem der ønsker større kapacitet i deres Amigaer.

Glæden er lidt mere begrænset når vi ser på harddiskenes udvikling. Ganske vist er priserne faldet - ganske pænt endda med 12%, men står på ingen måde mål med hvad en tilsvarende harddisk vil koste til en PC'er.





**Her er Nicolai før han begyndte
at bruge bolden**



**Her er Nicolai efter han begyndte
at bruge bolden**

Tips er det eneste spil, hvor du for kun 1 kr. pr. række får både vindermuligheder og spænding - samt en fod med i spillet. Jo mere du ved om holdene på kuponen, jo større er dine vindermuligheder. Spiller du på systemkuponer, kan du vælge mellem mange forskellige reducerede systemer eller udgangsrække systemer.

Hvilket system bliver DIT favoritsystem i jagten på den store 13'er?



Tips. Spillet hvor du skal bruge bolden!



Illustration of Mont Sheror

Amiga '91 Expo

Gå ikke glip af forårets Amiga-begivenhed! Amiga-Expo '91 løber af stablen d. 12.-14. april, i Odd Fellow Palæet - kom og se de hotteste nyheder fra hele verden, samlet på eet sted.

Af Marc Fris-Møller

Det er nu på de tider, hvor foråret står for døren, og "Det Nye COMputer" har i samarbejde med "One Track Marketing", endnu engang arrangeret sidste års knaldsucces "Amiga Expo". Det er blevet så stor en succes, at vi dette år, på grund af pladmangel, har set os nødsaget til at flytte arrangementet til Odd Fellow Palæet i København, hvor der er bedre faciliteter til formålet, og bedre muligheder for at undgå total kaos.

Nyt fra Amigafronten?

Blandt højdepunkterne på dette års udstilling kan bl.a. nævnes Danmarkspremierer på det nye, højaktuelle Amiga CDTV fra

Commodore (Se evt. DNC nr. 3/91), som højst sandsynligt vil revolutionere computermediet, som vi kender det idag. Nu får du chancen for selv at komme og bedømme "dyret"

På standene vil du kunne møde Betafon, BMP-data, Metocom, Nikita Data, Sofiech, Amiga-Gruppen, Braintrust Brugergruppe, Acomatic, Bech og Erlich, som alle er etablerede Amiga-entusiaster med specialer, strækkende lige fra Voice-respons til Video-produktion.

Visse af disse stande vil selvfølgelig strømme ud med specielt billige EXPO-tilbud, så hvis du skal købe hardware, af nyere eller ældre dato, er Amiga Expo '91 absolut et kig værd.

Ydermere vil der, rundt omkring på standene blive demonstration og fremvisning af helt nye produkter, heriblandt et nyt accelerator-kort til A500 (Quick Katie II, dobbelt så god!), en Video-Digitizer (Videon 3.0), DTP-programmer til enhver smag, samt Genlocks og andet ny soft-og hardware til TV-produktion.

Amiga et Medie?

Amiga har efterhånden fået godt greb i de danske TV-folk, og på

massen vil man få rig lejlighed til at møde nogle af dem, der på den ene eller anden måde, benytter sig af Amigaens evner. Heriblandt folkenes bag "Troldspejlet" fra Danmarks Radio, Tore Bahnson og Jakob Stegelman.

Produktionen af "Det Nye COMputer" foregår som bekendt også på en Amiga, så for ikke at komme bagud med nyhederne har vi slæbt store dele af udstyret med på messen, hvor vi, for de interesserede, vil demonstrere hvordan bladet bliver til i DTP (Desktop Publishing).

Her man samtidig kunne få en sludder med flere af vores skribenter, som (forhåbentligt) vil have svar på rede hånd i hvilket som helst Amigabaseret emne. Blandt alt det andet godtfolk vil man også kunne få en snak med dele af DNC's redaktion (heriblandt Mailbox-Søren), som vil stå parat til at give svar på tiltale.

HUGOraah

Vi får i løbet af de tre dage, som messen varer, flere gange besøg

af skærmtrolden HUGO, som sammen med sin gode fe, Nina fra TV2, vil "HUGO-Live on Amiga"-underholdning og uddele præmier i bedste "Elevatoren"-stil.

Du vil sammen med Nina få chancen for at lede HUGO gennem de farlige labyrinter, men husk på, at dette arrangement løber af stablen på bestemte tidspunkter, nemlig:

Fredag fra kl.12.00 og

Lørdag/Søndag kl.12.00 og kl.15.00

Husk nu at være der til tiden!

I løbet af de tre dage vil der rundt omkring på standene også foregå andre konkurrencer, lodtrækninger etc., med store præmier, så entrebilletens pris kan, med lidt held, hurtigt blive refunderet.

Ud og flyve?

I underholdningsafdelingen har vi også fået placeret en vaskeægte fly-simulator, som på trods af den samme betegnelse bestemt ikke

er den ordinære hjemmecomputersimulation, men en vaskeægte hydraulisk bevægelig simulator, hvor du fra dit sæde virkelig får "The Feel".

Simulatoren ligner mest af alt en container på styler, men hvis man tager et kig indenfor, vil man finde en række sæder med en stor skærm placeret foran. Simulatoren er altså en mini-biograf på hydrauliske styler, som ved hjælp af en kombination af lyd, billed og bevægelse kan skabe "lifelike" simulationer af alt, lige fra en tur i Tivolis rut-chebane til et svip op i en F-19'er. Gå ikke glip af denne enestående oplevelse.

Folk og fæ, kom som I er, krybende eller gående!

Vises d. 12.-14. april i:

Odd Fellow Palæet

Bredgade 26

København K



Kom og spil HUGO med Nina Klinker fra TV2, på Amiga Expo '91! Her sammen med Hugo's "stemme" Michael Brochdorf.

IMPACT
Series II

▶ **AMIGA EXPO '91** ◀

Så er det ved den der, du ved nok, tid igen. På Amiga Expo '91 viser vi det allernyeste til DIN Amiga, fra både GVP og Gold Disk.

Fra GVP får vi: **Det nye 24BIT kort** med indbygget FlickerFixer, Frame-Buffer, FrameGrabber samt Analog og Digital Gen-Lock. Vi præsenterer også for første gang de nye **SERIES II 68030 Accelerator kort** med indbygget SCSI interface og plads til 16MB 32BIT RAM, 0-wait-state.

Fra Gold Disk er vi glade for at kunne præsentere **Professional Page 2.0** på Dansk. Med Professional Page 2.0 DK er der endelig taget hul på den professionelle DTP.

SPECIALTILBUD

På Amiga Expo '91 vil du ikke kun have mulighed for at se vores produkter, men også kunne købe til absolutte

SUPERPRISER

ND Lavpris
Hovedkontor
80 81 52 11



ND Lavpris ØST
Trækronergade 149
Valby, 36 45 04 64

ND Lavpris VEST
Jernbanegade 7
Tinglev, 74 64 21 01



ND Lavpris er nu (næsten) landsdækkende!

Fra den 1. Marts har vi åbnet salgskontorer på Sjælland (Michael Brockdorf, stemmen bag HUGO) og i Sønder-Jylland (Christian Gaarde). På denne måde sikrer vi dig den bedst mulige service, uanset hvor du bor. Ønsker du at se vore varer, eller skulle der opstå problemer efter købet, er det altså muligt på at få **kvalificeret hjælp** også på disse adresser.

▶ **P.S. Vi sælger IKKE spil, men holder os til det vi er gode til: GVP, ASDG og Gold Disk !!!** ◀

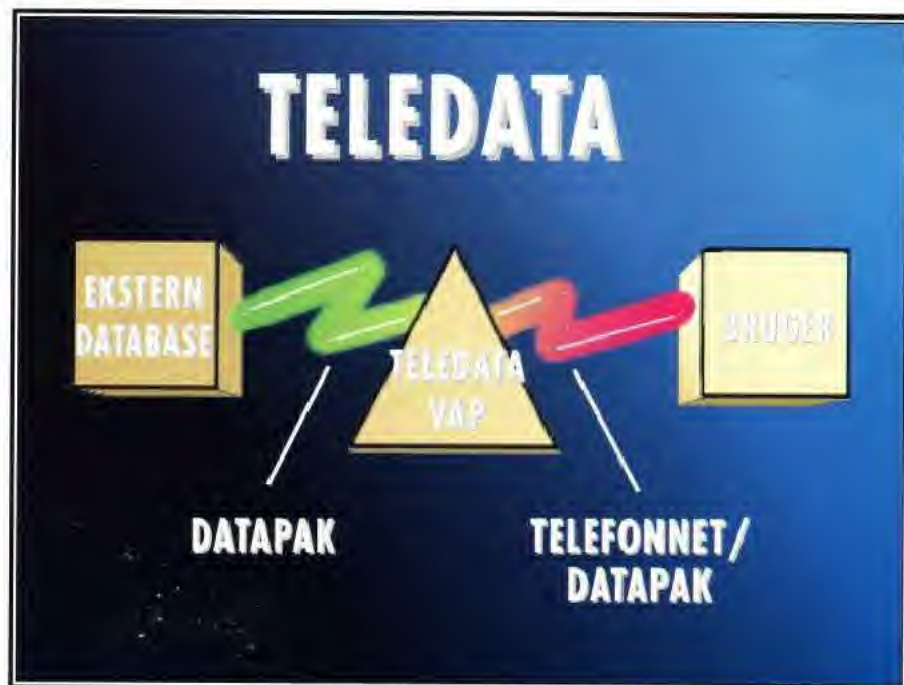
ND Lavpris - 80815211

Ring NU for bestilling eller GRATIS oplysninger. Vi betaler dig opringspen!

Kommunikér med omverden

Af Emil Hahn Petersen

Den efterhånden store udbredelse af billige modems, har gjort det mere og mere almindeligt at bruge sin computer til datakommunikation. Teledata tilbyder en lang række muligheder i den sammenhæng.



Hvis også du har anskaffet et modem, har du i første omgang sikkert prøvet at ringe til en række af de danske BBS'er - Bulletin Board Systems, f. eks. COMputer BBS. Måske har du også prøvet at kontakte baser i udlandet.

En anden måde at kommunikere via computere, stilles til rådighed af KTAS, med Teledatasystemet.

Teledata betegnes som et avanceret omstillingsbånd, hvorfra man kan komme i forbindelse med et væld af forskellige databaser - over hele verdenen.

Naturligvis forudsættes det, at man anvender et kommunikationsprogram. Programmet behøver blot emulere TTY-standard (Udelukkende ASCII tegn). Dette betyder, at et hvilket som helst kommunikationsprogram kan anvendes. Ønsker man dog at drage fordel af farver og grafik, er det nødvendigt at anskaffe sig et program der understøtter PRES-TEL og CEPT-standarderne. For en Amigabrunder bliver det en dyr affære, idet et sådant program koster ca. kr. 1.000,-. Hvorimod et tilsvarende MS-Dos program,

udleveres gratis af telefonselskabet til brugerne.

Opbygning

Når du ringer op til Teledata, kommer du i kontakt med teledatas computer VAP - Videotex Acces Point. Her har du mulighed for bl.a. at søge på hvilke databaser der er tilsluttet systemet, samt sende og modtage elektronisk post.

Desuden kan du søge på bestemte emneord, og således få udskrevet en liste over hvilke baser der måtte dække et givent

emne. I det øjeblik du har bestemt dig for en base, indtaster du blot navnet på denne, og VAP'en sørger for den videre omstilling. Fra dette øjeblik foregår al videre kommunikation mellem Teledata og den pågældende database, via DATAPAK-nettet (Se forklaring i box).

Pris

En ting der er værd at være opmærksom på er, at man ikke betaler almindelig tlf. takst for brug af teledata. Taksten for mandag-lørdag (kl. 8.00-19.30) er pt. 0,76 kr./minuttet, og udenfor dette tidsrum halv pris. Dette vel og mærket ligemeget hvor fra i landet du ringer.

Udover dette beløb opkræver visse databaser en minutafgift, der til tider kan være ganske høj. Det er derfor en god idé, i forvejen at have indhentet oplysninger om den base man ønsker at anvende. Dette kan være en simpel nødvendighed, idet oplysninger om søgekommandoer o.lign. for de enkelte baser, ikke gives af Teledata. Denne information skal hentes direkte fra databasens ejer.

Ikke alle databaser er umiddelbart tilgængelige, og kræver at man i forvejen har ladet sig registrere som bruger. Dette er sjældent gratis.

Hvem udbyder hvad

For øjeblikket er omkring 1500 databaser verden over tilkoblet teledata. Emnerne spænder fra

horoskoper til valutakurser. Der findes faktisk emner for enhver, og jeg vil vove den påstand at uanset hvem man er, kan man finde et eller andet af interesse på Teledata.

Af udbydere kan nævnes ECHO - EF-kommisionens database, med oplysninger om alt vedrørende det indre marked, og Europa i almindelighed. Derudover bør man afgjort aflægge besøg hos "Dansk Diane Center", som indeholder oplysninger om alle danske databaser, og hvordan man kobler sig op til disse.

Har man brug for at sende telefax kan dette gøres, mod et mindre gebyr, via Belle Systems.

Søgning

Simple menuvalg foretages let med tastene 0-9. Derudover stilles der mere avancerede søgefaciliteter til rådighed, såsom søgning på emneord. Vil du søge efter emnet "EDB" taster man blot:

*edb#

#'-tegnet symboliserer <ENTER>. Den normale 'Enter' tast kan da også anvendes istedet. Hvorefter en liste over begreber tilknyttet "edb" dukker op. Kender man allerede navnet på den pågældende udbyder, kan man blot indtaste udbyderens navn, efterfulgt af '#' eller <ENTER>.

Fordele

Det smarte ved Teledata er, at man som bruger kan være bedøvende ligeglad med kommu-

nikationsparametrene på de tilsluttede baser. Indstilling af disse foretages automatisk i forbindelse med opkaldet fra VAP'en. Dog skal brugere af andet kommunikationssoftware end Teledatas eget, være opmærksom på at for at komme i forbindelse med teledata selv skal ens program opsættes på følgende måde:

7 databit, 1 stopbit, Even (lige) paritet, intet ekko. Derudover skal du sende/modtage med maksimalt 2400 bps.

Når du er koblet op, betaler du stadig kun de 0,76 kr./min. + evt. udbyder gebyr, og det selvom basen ligger i USA. Prisen kan aflæses i øverste venstre hjørne af skærmen.

Ulemper

Alt ved teledata er dog ikke lige smart - onde tunger påstår, at systemet er en smule forældet. Det virker ikke helt forkert taget i betragtning at man kun kan kommunikere med max. 2400 bps, samt kun arbejde med 40 tegn pr. linie. Derudover er det de færreste udbydere der understøtter CEPT standarden, med pæner grafik (skærbilleder) til følge.

Ideen med elektronisk post er glimrende. Desværre kan du kun "sende" breve, skrevet on-line. Det begrænser anvendelsesmulighederne væsentligt, idet man derved kun vil sende mindre "skrivelser" til hinanden. Den dag man kan "up-load" et i forvejen skrevet brev, eller rapport, står man med et egentligt alternativ til postvæsenet. Systemet

antager generelt en meget professionel indfaldsvinkel til datakommunikation. Men problemet er at der ikke stilles professionelle (hurtige) faciliteter til rådighed.

Årsagen hertil kan skyldes at brugerbasen endnu ikke er stor nok, hvorfor man vurderer at det indtjeningsmæssigt ikke kan betale sig at ofre store summer på udbygning/forbedring.

Konklusion

Teledata er sjovt, og giver et glimrende bud på fremtidens muligheder inden for datakommunikation. Som bruger på systemet får du al verdens databaser inden for rækkevidde - i langt de fleste tilfælde til en overkommelig pris.

Denne artikels formål har ikke været at hjælpe dig til at afgøre om Teledata er noget for dig. Dertil havde det været nødvendigt at gennemgå udbyderne på systemet, hvilket ligger uden for artiklens rammer. Men jeg håber at du har fået mod på at kigge nærmere på systemet, det fortjener det faktisk.

Fakta:

For at få mere information om Teledata, og hvordan du får software til Amiga, der kan tale med Teledata-baser, skriver du til:

Jydsk Telefon
Teledata 9-185
Sletvej 30
8310 Århus-Tranbjerg J

Forklaring af begreber

Prestel:

Den første standard blev udviklet i England, og bruges stadig. Giver mulighed for 40 tegn pr. linie, samt farver og grafik af samme standard som tekst-TV. Teledata benytter selv denne standard.

CEPT:

Nyeste standard, giver mulighed for "højopløsningsgrafik" og farver men stadigvæk kun 40 tegn pr. linie. Benyttes af det tyske "Bildschirmtext". Hver karakter består af 10 x 12 punkter.

TTY:

Arbejder efter ASCII standarden, og er den mest læsbare (80 tegn pr. linie), men har dog en række ulemper, i form af ingen mulighed for grafik og farver.

Derudover må man nøjes med en "halv skærm", såfremt man kobler sig op til en base der ellers kører CEPT eller Prestel, idet disse som nævnt kun har 40 tegn pr. linie.

Derudover er TTY linieorienteret, hvilket vil sige at teksten fremkommer nederst i skærmen, og scroller opad.

VT52 og VT100:

Disse standarder er ligesådan ASCII-baserede. Det interessante ved dem er dog at de er stand til at vise grafik og farver. Dette forudsætter naturligvis at basen man koder, har sine billeder lagret i dette format.

Det er de færreste ASCII-baser på Teledata, der understøtter dette format. Normalt anvendes TTY eller PRESTEL.

DATAPAK:

Speciel "telefonline" udviklet udelukkende med henblik på dataoverførsel. Dette betyder større sikkerhed mod fejl, og dermed hurtigere overførselshastighed, idet man undgår retransmissioner. Kræver abonnement.

TØR DU ANDET



Det kan være dyrt at købe for billigt hos tilfældige firmaer!

... end at købe dit computerudstyr hos BMP-Data, der som de eneste i branchen yder 2 (TO!) års garanti på langt de fleste produkter??? Tilmed får du hos BMP-Data 8 dages fuld returret og 30 dages ombytningsret, og både før og efter købet kan du benytte den gratis teknikerbistand.

Denne service får du kun hos os, fordi vi udelukkende sælger kvalitet, og vi ved, hvad vi har med at gøre. Efter mere end 6 gode år i hjemmecomputerbranchen er vi en af de mest pålidelige leverandører, du kan vælge - TØR DU ANDET???

Velkommen hos BMP-Data! - Danmarks flinkeste AMIGA-forhandler.



CARTRIDGES - STÆRK LAKRIDS

ACTION REPLAY II til Amiga 500 seneste vers.

- Soundtracker lyd-ripper
- Et væld af direkte DOS-kommandoer for nemmere arbejde med diskdrevet
- Action Replay 2 indeholder en masse nye faciliteter. Rekvirér vort særlige informationsark herom
- Freezekopierer næsten alt
- Evigt liv i spil og slow-knap
- 4 x hurtigere load også uden AR
- Effektiv virus-detektor
- Flyt sprites fra spil til spil eller tegn selv nye
- Assembler/disassembler
- Hugger let lyd og billeder
- 2 års garanti
- Nyredigeret dansk manual

DANSK MANUAL

1198,-

ACTION-REPLAY MK6 til C-64/128

- Testvinderen i utallige tests verden over, ikke uden grund:
- Freeze-kopierer næsten alt
- 25 x hurtigere disk-turbo
- 15 x hurtigere bånd-turbo
- Finder selv snydepokes
- Spritekiller, sprite-bytter
- Lækker totalmemory mc-monitor
- Snup billeder og sprites og brug dem i dine egne programmer
- Og meget mere - køb det og prøv det med 14 dages fuld returret!

798,-



A500 RAMUDVIDELSER

POWERMEM 512K

- 512 kbytes RAM-udvidelse til AMIGA 500.
- Giver mulighed for at køre nogle af de rigtigste store programmer.
- Nyligste teknologi med MEGABYTE-kredse, derfor yder vi 2 års garanti.
- Meget lille og handy udgave.
- Med aftagelig afbryder.

FLOT KVALITET

Uden ur **kr. 478,-** Med ur **kr. 498,-**



MaxiMem 2 MB NU MED 1 MB CHIPMEM

Den ægte danske 2 MB ramudvidelse, der blot monteres i bunden af Amiga 500. Med udbatteri back-up og aftagelig afbryder. Kan udvides i trin af 512 kB.

TRIN 1: 1/2 MB. Ingen yderligere foranstaltninger nødvendige.

TRIN 2: 1 MB. Gary adaptor og 4 RAM-kredse monteres.

TRIN 3: 1.5 MB. Yderligere 4 RAM-kredse monteres.

TRIN 4: 1.8 MB. Igen monteres 4 RAM-kredse.

TRIN 5: 2.0 MB. CPU adaptor monteres.

CPU-adaptor og BIG-FAT AGNUS er ved alle trin en forudsætning for 1 MB chipmem.

Maximen med 512 K kr. 848,-

Gary-adaptor kr. 348,-

CPU-adaptor kr. 398,-

4 RAM-kredse (512kB = 0.5 MB) kr. 329,-

Rabat gives ved samlet køb - RING!

TILBUD: Med 1.8 MB og GARY-adaptor kun **kr. 1998,-**

AT-ONCE APRILTILBUD

Med AT-ONCE installeret i din Amiga 500 får du to maskiner i én. En ægte 16 bit 68028-PC, og naturligvis din gode gamle Amiga. Det hele koster med 100% multitasning, så du kan skifte imellem de to maskiner, mens du arbejder! Du kan selv indstille, hvordan de skal dele RAM, printe og disk-drev. RING for særligt informationsark i hele april måned en pris på ekstra lav:

2798,- (inkl. MS-DOS) **kr. 2998,-** (normalpris)

SMARTSOUND Stereoamplifier

- Overfører alle lyde fra stereoanlægget til AMIGA'en i Hi-Fi stereo kvalitet (samplereate op til 100 kHz).
- Gem lydene på disk, spil baglæns, læg økko på, snak som Anders And eller lav et ACID-HOUSE mix.
- Fuldt softwarekompatibel. Virker med alle programmer til sampling via paralleporten.
- 2 års garanti.

SmartSound er smart!

Tilslutningen til hovedtelefon-stikket gør det muligt at anvende alle kontroller på anlægget. Hermed er knapperne på sampleren sparet og VOILA! Du får 800 kroners lyden for kr. 398,- SÅDAN.



Incl. kabel og stereo-software **kr. 398,-**

INDBYGNINGSKASSE

SMART-STAND

Smart-Stand gør det muligt at placere monitoren halvt ind over AMIGA 500. Samtidig kan strømforsyningen og andet ledningsrod placeres under monitoren. Hermed får du bedre orden og plads på dit computerbord, og din gode gamle Amiga kommer til at ligne en flot PC.

Smart-Stand er dansk kvalitet

i kraftig metaludførelse

og er selvfølgelig

sprøjtelakeret

i den rigtige

Amiga-farve.



Kun **kr. 298,-**

SUPERTILBUD: Deluxe View → RGB splitter. Samlet normalpris: 3.498,- Nu får du hele sættet med kabler for **kr. 2998,-**

TILBUD PÅ SUPERPRINTERE

- Professionel farveprinter til AMIGA/PC/C-64/C-128.
- MPS1550C har stik til både Amiga/PC (Centronics parallelt) og til C-64/128 (rundt serielt).
- Utroligt mange muligheder for at variere teksten.
- Mange lades tegnsæt indbygget, f.eks. DK, GB, S, N, D, USA, E og F.
- Kan danne 50 forskellige, klare farver.
- Lynhurtig: 120 tegn/sek.
- SOFT TODAY beskrev denne printer, som den bedste farveprinter for under kr. 10.000,-.



Commodore MPS1550C **kr. 2698,-**

Prisen inkluderer kabler: 250 ark papir, farvebånd (samlet værdi kr. 291,-), dansk manual m.m. Desuden medfølger gratis traktorremføring (værdi kr. 380,-). Rekvirér gratis skriftprøve!

REVOLUTIONERENDE NYHED

- En ægte INK-JET printer, der passer både til Amiga og PC.
- Skriver utroligt flot - en mellemting mellem en 24-nåls- og en laserprinter.
- Forskellige tegnsæt.
- Den utrolige INK-JET-teknik sprøjter sværten direkte på papiret, derfor skriver printerens smukt og lydløst.
- Flot og praktisk, kompakt design.
- INK-JET-printere koster normalt omkring 10.000,- så prisen er en lille revolution.



Commodore MPS1270 kun **1998,-**

Prisen inkluderer kabel, papir og farvepatron. (Samlet værdi **kr. 342,-**) - Rekvirér gratis skriftprøve!

AMIGA

3.5" diskdrev

Lækkert lydfuldt drev med alle luxus-features, se bare her:

- Metalkabinat
- Afbryder
- Videreført bus
- Støvknap
- Langt kabel
- 2 års garanti
- Meget lille



GRATIS RENSE-DISK MEDFØLGER

Prisen er kun

998,-

Kan også fås som 5.25" m/strømforsyning kun **1498,-**

POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretelefon 42 28 87 00. HUSK at du trykt kan handle hos os - medlem af de Forenede Kvalitetsudbydere's garantifond.



Industrivej 19 42 28 87 00 FAX: 42 288 255
3320 Skævinge Postgiro: 190 62 59

JEG BESTILLER HERMED:	MIN ADRESSE ER:
STK.	KR. NAVN:
STK.	KR. GADE, NR.:
STK.	KR. POST NR.:
STK.	KR. BY:
STK.	KR. TLF. NR.:

BETALING

- ☐ Check vedlagt
- ☐ Pr. efterkrav
- ☐ port
- ☐ (kr. 20,-) og gebyr (kr. 25,-)
- ☐ IALT tilføjes kr. 45,-

FØLGEDNE ØNSKES

- ☐ GRATIS TILSENDT:
- ☐ AMIGA KATALOG
- ☐ C-64 KATALOG

SKRIFTPRØVE PÅ

- ☐ FARVEPRINTER
- ☐ MPS1550C
- ☐ INK-JET-printer
- ☐ MPS1270

Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer - Ring!

Kuponen må gerne skrives af eller kopieres. Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms. Afbestilling: Mandag før kl. 09.00, 16.70. Torsdag kl. 09.00, 17.30

Lav selv: Digitale video-effekter på din Amiga

Med en Digital Video Effects-maskine til Amiga, får du pludselig en masse professionelle video-redigeringsmuligheder - for en billig penge. Vi tester.

Af Flemming Lerbæk

Amigaen er enormt populær i alle kredse. Det kan ses på mange måder, og en af de tydeligste er på de mange sideløbende konstruktioner, der kommer frem. DVE 10 er en af dem. Men til forskel fra mange andre nyskabelser, kombinerer den en lang række egenskaber, der er højt værdsat af de mange, som bruger Amigaen som mediecomputer.

Muligheder for kreative indfald

DVE 10-navnet står for Digital Video Effect. Det antyder meget godt, hvad apparatet er tænkt anvendt til. Men det fortæller meget lidt om mulighederne for kreative indfald, som slumrer bag den stilige gråbrune overflade.

Først og fremmest kan DVE 10 kombinere og manipulere video-signaler fra flere kilder samtidig. Det kan være en composite videokilde - f.eks. VHS - videokassetterecorder (VCR), eller et kamera, der sluttes til en af indgangene. Dem er der to af, og slutter man en videokilde på indgang 2, kommer signalet frem i et lille billede (Picture In Picture - PIP).

Billederne kan også kombineres med signaler fra Amigaen. Enten som en ren videokilde eller gennem den indbyggede genlocker, der sætter dig i stand til at vise



både videobilledet og dele af Amigaens billede.

Videosignalerne kan også bearbejdes hver for sig i den indbyggede videoprocessor. Signalerne kan, som nævnt, være composite, eller det kan dreje sig om Y/C signaler, som de kendes fra SVHS og HI 8. Også lydsignalerne fra de to videokilders audio-udgange kan mixes på DVE 10. Lydsignalerne kan også komme fra helt andre lydkilder f.eks. en CD player eller dit stereoanlæg.

Og som det sidste er der en rigtig godbid af en digitizer indbygget. Den klarer et hvert stabilt videosignal og foretager - alt afhængig af mængden af Amigaens indbyggede RAM - en digitalisering på op til 704x560 pixels. Prisen for alle disse herligheder er ikke ligefrem lav. Faktisk sælges DVE 10 for lidt under 15.000 kroner uden moms her i landet. Det er noget mere end prisen i enhedens hjemland Tyskland.

Nydeligt design

DVE 10 er en pudsigt størrelse på mange måder. Firmaet Video-comp, der står bag en del video-

grej i forbindelse med Amigaen, f.eks. VES One/two, har begået et smukt og stilfuldt kabinat til enheden. De tre skydere, joystick, auto-take knapperne og jog-shuttlehjulet, er af professionel kvalitet. Det samme gælder de mange stik, som pryder enhedens bagside. Betjeningen virker nok lidt akavet i starten for de fleste. Men hurtigt vænner man sig til at bruge de menuer, men ved hjælp af jog-shuttle håndtaget stepper sig igennem. Hvor man befinder sig i menuerne ses i et to linjers LCD display. Der er tydelig lysindikering af de auto-take knapper, som hver af skyderne er forsynet med. Her kan man koble en-to-tre funktioner sammen, og så fyre dem af samtidig med en fjerde knap. De tre funktioner er henholdsvis videomix-signalet, wipe funktionen og audio.

Manualen er alt andet en "tysk". Jeg har læst mange manualer og bøger fra tyskernes hænder, men aldrig en som denne. Den er nærmest "småsludrende grundig". En meget irriterende kombination, når man søger en bestemt oplysning. Selvfølgelig er





der et index, men alligevel: Jeg foretrækker lidt kortere og præcis formulering i en manual. Afsnittet omkring digitalisering er alen langt og rimeligt uoverskueligt. På 36 tætskrevne sider ud af bogens 67 sider pensles Digi Tiger 2.0s virkemåde ud.

Spændende indre

Bag den flotte facade skjuler der sig en række gode egenskaber. Kombinationen af signalprocessor, genlock enhed, videoeffektmaskine og ikke mindst digitizer er perfekt. Min test-model var en af de første her i landet og nummer 127, som forlod Videocomp i Frankfurt. Importøren (Radiohuset i Århus) havde ikke tid til at finjustere enheden, og det betød bl.a., at min skærm havde lette synkroniseringsproblemer. Det gav sig udslag i "interlace"-agtige rystelser. Det er vigtigt, specielt når man arbejder med flere videokilder, at overholde den foreskrevne tænde-rækkefølge. Ellers står de enkelte enheders synk-signaler og modarbejder hinanden - og det er kage at se på. DVE 10 er relativ nem at koble op på video og computeren. Dog skal man regne med selv at have alle ledninger, i forbindelse med videokilderne. Med til DVE 10 hører kun to specialkabler, som sløffer DVE 10 ind mellem monitor-udgangen og parallelporten på Amigaen. DVE 10 er også forsynet med en seriell kommunikationsport. Den kan f.eks. bruges til at modtage GPI impulser (General Purpose Interface), som de modtages fra en professionel klippepult,

Billedmanipulation

DVE 10 giver nogle helt fremragende muligheder for at rette op på videobilledet i de to kanaler. Kanalerne kan hver for sig justeres med jog-shuttle knappen. Lys, kontrast, farvemæthed og hue (farvejustering) kan rettes til.

Om hue skal det bemærkes, at den kun er i funktion, når man arbejder med NTSC-signaler, som de kendes fra f.eks. japanske og amerikanske videoapparater. I

ganske fornuftigt er der en bypass mulighed. Den er rar til sammenligninger mellem det rettede billede, og det originale. Man kan vælge at gå over i expert-mode, og så gives der endnu flere muligheder for at rette billederne. Det er muligt at rette i farvetemperaturene, forskyde hvidt, eller rette i de blå og røde nuancer. Når DVE 10 er sat op i et system, kan ledningslængderne somme tider påvirke, at der kommer forskydelser i Y og C signalet. Også det kan der rettes på. Altså en helt igennem professionel tilpasning af videosignalerne. Og hvad der gælder for video 1 indgangen gælder også for video 2.

Prioritering

DVE 10 giver mulighed for at arbejde med videokilderne i tre lag. Dels en baggrund fra f.eks. Amigaen og to videosignaler. Det kaldes "Stanzen" i den tyske opsætning. Man behøver dog ikke at få tyske tilbagemeldinger i displayet. Fransk og engelsk kan også vælges! Men "Stanzen" er udtryk for en prioritering af Amigabilledet i forhold til videokilden 1 og videokilden 2, som fremkommer som PIP.

Der kan vælges mellem et rent Amigasignal, hvor en af farverne (Colour 0) er transparent. Amigabilledet kan også ligge over PIP, eller PIP kan være over Amiga eller PIP kan være blandet med Amigasignalet.

PAL-normen, som vi bruger i Europa (minus Frankrig), er denne faktor (HUE) holdt automatisk på plads, hvis den ikke falder udenfor plus/minus 60 grader på farvevektorskopet. Af samme grund siger man lidt spottende om den amerikanske norm NTSC, at den står for Never The Same Colour Twice.

Man kan også vælge mellem at behandle et almindeligt composite eller et Y/C Super VHS signal. Og





Endelig kan man vælge et rent PIP signal over videokilden på indgang 1. Og selvfølgelig kan man vælge det hele bort, for kun at se video 1 signalet. Mulighederne er store, og til mange formål er det er fremragende kreativt værktøj. En praktisk anvendelse kan f.eks. være en pædagogisk forklaring til et billede at en samlet maskinbyggeri. Når en speciel del omtales, kan den vises i PIP som nærbillede.

PIP

Picture In Picture er altså en væsentlig DVE 10 effekt. I en særlig menu kan vælges at rette på kontrast og farvemætning. Ramme tykkelsen kan justeres, der er mulighed for 8 farver på rammen og PIP kan fryses.

Der kan eksperimenteres med farverne i PIP, så de bliver helt for drejet i forhold til virkeligheden. Og endelig kan PIP vælges som 1/9 eller 1/16 størrelse af originalen. Endnu en menu, "Vorgabe", giver mulighed for at se DVE 10s formåen, idet et demo-program løber over skærmen. Man har mulighed for at gemme specielle indstillinger i 10 hukommelser, og selvfølgelig hente dem frem igen efter ønske.

Endelig er der mulighed for at regulere sync på systemet. En videokilde, f.eks. et SVHS-signal fra en recorder, er normalt stabilt så længe de viser et bevægeligt billede. Men når billedet standses ("fryses"), for at man kan digitalisere det, "ødelægger" de fleste VHS recordere deres sync. DVE 10 giver så mulighed for at vælge en anden indbygget sync, eller Amigaens sync for at stabilisere billedet forud for en digitalisering.

Ud over PIP er der mulighed for at Wipe-billedet mellem Amiga-signalet og videokilde 1 med eller uden PIP. Der er fire muligheder: vandret, lodret, fra et højre neder-

ste billedhjørne og i en cirkel. Wipe-effekterne kan foretages begge veje, og der er mulighed for at udføre dem automatisk eller manuelt. Der kan vælges en ramme/kant med de samme egenskaber som for PIP-rammen.

Digitalisering

DVE 10 er mere end en almindelig effekt-maskine. Dens kraftige digitaliseringsværktøj "Digi Tiger 2" leverer et fremragende værktøj, hvis man vil arbejde videre med videobillederne.

Alene denne feature gør DVE 10 til noget særligt. Uden problemer tages et farvesignal ind i DVE 10, signalet splittes i RGB og softwaren klarer resten meget hurtigt. Afhængig af opløsning og

antallet af farver, ligger digitaliserings-tiderne indenfor 25 sekunder op til et minut og 25 sekunder. S/H signaler behandles alt efter opløsning på 0,8 til 5 sekunder. Med turbokort eller med en Amiga 3000 går det selvfølgelig meget hurtigere, men vor test er forløbet på en Amiga 2000 uden turbokort.

Hvis du vil bruge den højeste opløsning på 704x560, må amigaen have mindst 1,5 Mbyte fri hukommelse. Det sker i 2-16 farver. Men de bedste resultater opnås ved 352x560 opløsningen, hvor amigaen kan arbejde med alle sine 4096 farver.

Man skal desuden huske på, at vil man arbejde videre med IFF billederne, er man ofte begrænset til 32 eller 64 farver i tegneprogrammerne. Men det giver, som det kan ses på billederne, også nogle ekstremt gode resultater, når der arbejdes med Digi Tiger 2.

Som du nok har opdaget, arbejder DVE 10 og digitaliseringssoftwaren med overscan. Det betyder også, at dele af billedet er udenfor den normale scanning på en monitor. Men her er der mulighed for at regulere off-set. Altså det sted, hvor billedet tegner sig fra på skærmen. På den måde kan man efterbehandle selv de yderste hjørner af billedet.

Der er et utal af muligheder for korrigerende af videosignalet til digitaliseringen. Det er nødvendigt af hensyn til sync-problematikken, hvor et helt stabilt signal er påkrævet til en god digitalisering.

Kan det betale sig

DVE 10 er, som tidligere skrevet en enhed, der integrerer mange funktioner mellem video og Amiga. Skal man skaffe sig disse enheder - digitalisering, signalprocessor, DVE, PIP og genlock-enheder - vil prisen nemt blive meget større end DVE 10s.

Digi Tiger 2 koster i Tyskland 700 DM. En genlocker af DVE 10s kvalitet vil koste omkring 1000 DM, en signalprocessor omkring 450 DM og en DVE omkring 1000 DM. Også i Tyskland fåes DVE 10 til lidt under 3.000 DM. Prisforskellen er altså ikke udslagsgivende.

Jeg finder alligevel DVE 10 ganske nyttig. Den har alt det, der er brug for til semiprofessionel hjemmebrug. Du slipper for at have mange forskellige enheder koblet på Amigaen, så pengene for en DVE 10 er egentlig givet godt ud.

Fakta

Digital Video Effect,
pris:
Radiohuset



Tip-IB - DIN gratis diskette

Nu har vi gjort det igen!
I samarbejde med Tipstjenesten har vi smidt en
Amiga-disk ind på forsiden - helt gratis!

Tips". Spillet hvor du kan bruge bolden". Det er sloganet for Dansk Tipstjeneste's nyeste ungdomskampagne, der samtidigt har det gjort det muligt for os at lægge en Amigadiskette på forsiden, med det geniale Tip-IB-program. På forsiden kunne du også finde en Online-systemkupon, der kan bruges i de nye Onlineterminaler - og som gør det meget lettere at tippe systemer.

Bemærk, at disketten KUN fås til Amiga.

Information om tips

Selve disketten indeholder en masse nyttig information om tips, specielt om hvad Online og systemspil er for noget.

Det hele bliver præsenteret af Dansk Tipstjenestes nye computer-maskot: Tip-IB. Han skal nok tage dig i hånden og føre dig rundt i den spændende tipsverden, hvor millionerne bare ligger og venter på dig.



Hugos far

Det er ingen ringere end holdet bag HUGO, Silverrock Productions, der har produceret disketten, så kvaliteten er helt i top, og der venter dig en masse sjove ting, når du først er igang.

Ekstra spænding

På disketten er der bl.a. en menu, som virkelig kan give dig højspænding i weekenden. Hvis du prøver at OnLine-tippe et af de tre systemer som ligger på disketten, vil du gøre din weekend endnu

mere spændende! Efter at du har indtastet din opstillingsrække, kan du nemlig - mens kampene spilles - taste de foreløbige resultater ind på præmiesøgningsmenuen. Med det samme vil du få at vide, hvor mange 13'ere, 12'ere, 11'ere, 10'ere osv., som dit system ville give, såfremt kampene slutter med de foreløbige resultater. Samtidigt vil du kunne se hvilke kampe, der skal ændre sig, for at den store gevinst er hjemme.

Du skal naturligvis også benytte menuen til at checke dine gevinstchancer, når de endelige resultater foreligger.

Kom så igang - rigtig held og lykke!



1. præmien er en SONY Video-Walkman, der har FM-stereo-lydkvalitet, 4" LCD-farveskærm, indbygget TV-tuner, Video 8 videobåndoptager (spilletid op til 3 timer), billedsøgning, stillbillede og slowmotion og meget mere.



2.-10. præmien er en såkaldt Basis Walkman-model, en solid og god walkman, med Anti-Rolling mekanisme, der sikrer en perfekt transport af båndet. Der er Autostop og båndtypevalg, og kan køre på både batterier, og DC-in.

Konkurrence

Ikke nok med at du har fået en gratis diskette - Dansk Tipstjeneste har også stillet en Sony Watchman, med TV, Video, Stereo, Yrtelefon, mv., på højkant! Plus at der er en flot præmie til de 9 næste vindere, nemlig en Sony Walkman WM-EX10.

1. præmie: Sony Watchman m. TV, Video, Stereo, Ørtelefon mm.

2.-10. præmie: Sony Walkman WM-EX10, m. bælteklips, hovedtelefon og Anti-Rolling-Mekanisme

Sådan gør du:

For at vinde, skal du kigge godt efter på disketten - her finder du nemlig svarene til de 13 spørgsmål, du finder under menuen "Konkurrence" på disketten. Når du har fundet "de 13 rigtige", krydser du dem af på kuponen her i bladet, og sender kuponen ind i en lukket kuvert, til:

Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K
Mærk kuverten "Tip & Vind"

Svarene skal være redaktionen i hænde senest d. 15. maj 1991, hvorefter der vil blive trukket lod om de ti præmier.
Kun een kupon pr. hushold accepteres.

1 X 2

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13

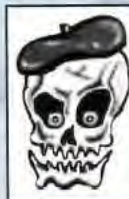
GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



The Falcon's Nest

STOP STOP STOP!!!!



Slip ikke den check til Ib Lindenegs ud af syne. Hans billede "Kri-geren" har han overhovedet ikke lavet! Du havde helt ret da du var inde på svindel i lb's brev.

Bevis:

Tag lige og kig på Silents og Channel 42's slidedisk som er vedlagt her. Den lille orm skal for guds skyld ikke belønnes for at kopiere et billede fra slidedisken over på en tom disk og så sende den til dig...

Kort sagt: "his pissing me off", quote Run DMC. Han er en nogood goddam son of a bitch, morron, sleazeball.....(fort. red.)

Jeg finder det passende at starte denne måneds Gallery, med et af de indsendte breve, der faldt os i hænde her på redaktionen, efter jeg offentliggjorde "Kri-geren" som vinder, i sidste måned (DNC 3/91).

Rent faktisk kommer billedet fra Chris Achilleos bog "Sirenes" (ISBN #185028-0126), men til mit eget forsvar skal lige nævnes, at jeg undrede mig over billedets fremragende kvalitet og derfor ringede til Ib Lindeneg, for at få en bekræftigelse på at "Kri-geren" var en original tegning. Vi kan konkludere at med ærlighed kommer man længst. Og i fremtiden går vi, hvis synderen opklares, den juridiske vej.

Kære læsere, der er noget der hedder ophavsret. Overvej dette for eftertiden.

The Falcon's Nest

Jens Larsen, vinder denne måned med sin falke-rede.

Jens frabed sig forøvrigt, at jeg beskriver billederne med eksempelvis "gode klare farver"! Men jeg må krybe til alters og tilstå at dette billede har nogle fantastiske farver.

Jeg mener ikke det spiller nogen større rolle hvordan jeg ser et billede. Hovedsagen er at læserne for mulighed for at se hvad andre går og laver, og når jeg nævner farver, betyder det at mange læsere holder sig tilbage, lige netop på dette område.

500,- på vej

Diablo

Det semiabstrakte får også en plads her på siderne. Dorian Denes er ophavsmanden bag denne kompo-

I denne måned får læserne ros, men mest ris, når Marlene atter er ude med præmier og gode råd. Hun slår især ned på diverse kopister og kommer ind på emnet ærlig kontra værlig!



Diablo



Invasion



Desert Patrol



Interrogation

sition med inspiration hentet fra H.C. Andersens "Snedronningen".

God effekt med det slørede airbrush-lag, som fremhæver det eventyrlige.

Her har vi måske en fremtidig bog-illustrator, eventyret går da heldigvis aldrig af mode.

300,- til Dorian, samt et skulderklap og håb om fortsat at klø på.

Invasion - Of The Giant Hairdryers

Det er vel nok heldigt at du sender dette billede til mig som er helt tosset med science fiction film fra 50'erne. Det ringer sødt i mine ører og får diverse billeder frem på nethinden, fra alle de aftener der er blevet tilbragt foran video'en med henholdsvis Invasion Of the Body Snatchers, Invasion Of The

Killer Tomatoes etc.

Måske du skulle starte på et film manuskript og sende det til Hollywood. Det lyder som en oplagt ide, og plakaten ligger jo allerede klar.

For dette "gode" råd, kræver jeg selvfølgelig procenter af overskuddet, når filmen engang kommer til biografene.

En "hund" er på vej til Norge.

Desert Patrol

Jeg så forleden de første billeder, man har fra planeten Venus, og blev dermed så meget klogere! Venus har store vulkaner som engang imellem (velsagtens hver 200000'ende år) dækker hele planeten med lava.

Hvis mennesket engang finder på at flytte derop (når vi altså har smadret Moder Jord fuldstændigt),

kunne jeg forestille mig at det lokale politi, kommer til at se sådan ud som Dize-Palle Olsen har tegnet det her.

Hvis mine filosofiske tanker toler sandhed, kunne jeg godt tænke mig at tage en tur derop, om ikke andet, så bare for at se den smukke dyblå himmel.

Flot billede der fortjener mindst 100,- i præmie.

Interrogation

Simon Gylden har gjort det igen!

Hvad andet er der at sige. Sjove ideer og sans for komposition samt originalitet! Ja, så ender man på Gallerys sider.

Lad dette være min morale i denne måneds Gallery og dermed også endnu en løftet pegefinger til diverse kopister.



COMMODORE-KOMPAGNIET

Det er jysk, det er farligt. Det Nye COMputer har besøgt hovedsædet for Commodore Data i Danmark, og fået en sludder med skandinaviens-direktør John H. Zinck.



Her bor Commodore! Stedet er Vibys industrikvarter, lidt uden for Århus.

Af Jakob Sloth og Søren Bang Hansen

Det var en tidlig mandag morgen. Og når vi siger tidlig, så mener vi netop dette. Det skal siges, at klokken ikke var hverken 19, 16, 13, 22, 11, eller 9:45. Klokken var 7:00. Med andre ord: Det var tidligt.

Og så ringede vækkeuret.

Ikke fordi vækkeuret normalt ringer klokken 7 mandag morgen - sådan er vi ikke. Men denne mandag var noget helt specielt. Det var nemlig idag, vi skulle mødes med chefen for Commodore i Danmark. Det lyder måske i sig selv som en ganske harmløs og interessant beskæftigelse, men først skulle dynen fjernes, dernæst skulle de bare tæer i direkte berøring med badeværelsets isnende klinkegulv, og som den sidste prøvelse måtte vi bevæge vore trætte legemer ned ad trappen og ud i en ventende taxa, der kørte os til Jens Juuls Vej 42 i Viby - kort sagt: Commodores hoved-

kvarter i Danmark.

Det var ikke svært for chaufføren at finde den rigtige bygning. Adskillige iøjnefaldende skilte bekendtgjorde over for omverdenen, at her bor landets førende producent af hjemmecomputere.

Vi betalte for taxaen, og bevægede os ind i receptionen for at melde vores ankomst til en sød kontordame. Efter en overkommelig ventetid blev vi mødt af en storsmilende århusianer, selveste Donald Tanghus, der fungerer som en slags "alt-mulig-mand" med særligt talent for at indvie uforstående i computerteknologiens mysterier. Og det gjorde han så.

Et lille verdens firma

Før den obligatoriske rundvisning fik vi et lynkursus i, hvordan den danske afdeling af det verdensomspændende firma er organiseret. I toppen sidder direktøren - John Zinck. Under ham svæver

Donald Tanghus rundt i en "boble", der bringer ham sikkert omkring i alle firmaets kroge. Han tager sig af alle de opgaver, der ikke direkte hører ind under firmaets fem afdelinger: Marketing, værksted, lager, en afdeling for salget af hjemmecomputere og en for de mere professionelle maskiner.

Det vil sige: det gjorde han. For i mellemtiden har Commodore Data rokeret lidt rundt, og Donald Tanghus fungerer idag som pressechef.

Og hvor mange ansatte er der så i sådan et verdensforetagende? Svaret kom som noget af en overraskelse: 32.

- Hvor andre multinationale selskaber har udvidet deres medarbejderstab drastisk i de forløbne år og derfor er løbet ind i massefyringer, har Commodore holdt et konstant medarbejdertal lige siden starten i Århus i 1982. Vi mener, at antallet er passende, fordi det dækker alle de funktioner, vi har brug for, uanset om vi

sælger 50.000 eller 200.000 computere.

Sådan siger Donald Tanghus og tilføjer, at fire af medarbejderne er fast stationeret i København, hvor de tager vare på Commodores sjællandske kunder. De er jo også en slags mennesker, selv om Århus med virksomheder som Commodore, Alcotini, Euro Trade, Super Soft og Soflech fortsat er den ubestridte hovedstad i Commodore-land.

The grand tour

Da vi havde drukket vores kaffe, viste Donald Tanghus os rundt i bygningen. Første stop på vores "Official 1991 DNC Commodore Tour" var det imponerende computerrum, som er strategisk placeret lige over for firmaets hovedindgang. Langs alle fire vægge står frugten af Commodores mangeårige historie - både misfostrene og superbørnene. Fra første kategori kan i flæng nævnes: Den bizart formede "Plus 4", Vic 20's mørklådede

fætter "C16", samt CP/M-monstret C128-D. Disse dystre skærmstøtter blev dog heldigvis overstrålet af lyset fra følgende relikvier: Commodore 64, Amiga 500, Amiga 2000 og Amiga 3000. Et sted midt imellem disse to kategorier faldt vi over en sær, gammel sag kaldet "Commodore 8036", som først og fremmest udmærkede sig ved, at ingen af os nogensinde havde hørt om dens eksistens...

Herfra gik turen forbi en række kontorer og bogholderier, bemandede med sexede sekretærer, og nogle kursuslokaler, hvor Commodore jævnlige dresserer deres forhandlere i computersalgets svære kunst. På vores videre færd kiggede vi ind hos Birgit Hansen, Commodores daværende PR-chef.

Lageret var ikke specielt propet, men alligevel: Så mange computere under eet tag skulle være nok til at give enhver Commodore-freak nervøse trækninger og kløende håndflader. På vej ud til værkstedet passerede vi en massegrav med grufuld maltrakterede joysticks og en række afsjælede 64'ere. Vi defilerede forbi med bortvendte blikke og trådte ind på værkstedet, Commodores version af M*A*S*H. Her var et par unge teknikere i færd med at reparere en udbrændt Amiga. De mere banale defekter klæres ude i landet, men alvorlige skader reparerer af Commodores tekniske eksperter.

Spændingen steg på turen tilbage til hovedbygningen. Donald havde lovet os en helt speciel oplevelse: Et møde med...

CDTV

Den stod på bordet foran os. Frydefuld forførende - og samtidig sort som Saddams samvittighed.

Nærkontakt af 3. grad.

Efter at have læst om den, hørt om den, talt om den og drømt om den fik vi nu, som nogle af de første i Danmark, lejlighed til rent faktisk at RØRE ved fremtidens multi-medie maskine. Ikke større end en almindelig CD-afspiller, men alligevel så meget andet og mere. Dette nye vidunder var koblet til et par stereohøjtalere og en 1084 monitor, som lagde skærm til et animeret billede af en compact disc, som strålede i alle regnbuens farver. Der er utægteligt sket meget, siden den blev workbench-hånd første gang gjorde sit indtog på Amigaen.

Resolut fremtryllede Donald Tanghus en lille sølvglinsende CD-skive, som han lagde ned i en gennemsligt, firkantet plastic-

kassette. Den stak han ind i CDTV'ens diskrete frontluge, som velvilligt og med en sagte summen tog imod. I samme øjeblik tonede en række forskellige menuer frem på skærmen, mens en amerikansk mandestemme bød os velkommen til CDTV'ens interaktive univers. Med den infrarøde fjernbetjening dirigerede Donald Tanghus os rundt i denne demonstration af systemets meget lettilgængelige brugerinterface.

Næsten endnu mere fascinerende blev det, da han kort efter fodrede maskinen med en "almindelig" CD - den nye med Fleetwood Mac. Denne CD udmærker sig ved, at den udover de musikalske toner tillige indeholder grafiske data. Ikke meget bevendt med en almindelig CD-afspiller, men CDTV'en er som bekendt også alt andet end almindelig.

Mens nummeret "The sky is the limit" strømmede ud gennem højtalere i ægte CD-kvalitet, viste skærmen forskellige grafiske motiver, der gradvist udfoldede sig i takt til musikken. Samtidig begyndte sangteksten at rulle ned over skærmen: "If I've been acting just a little strange...". Med et let tryk på fjernbetjeningen demonstrerede Donald, hvordan man i princippet kunne vælge at få teksten serveret på flere forskellige sprog.

Commodores nye fremtidsmaskine lever tilsyneladende flot op til Fleetwood Mac's fremsynede og optimistiske tekst:

The sky is the limit now!

FACTS OM CDTV:

★ CDTV står for "Commodore Dynamic Total Vision" og ikke "Compact Disc Television", sådan som mange tror.

★ På en enkelt CD'er kan der ligge 550 megabytes. Det svarer til godt og vel 700 Amiga-disketter.

★ CDTV'en fungerer både som en almindelig CD musik-afspiller og som en avanceret, interaktiv Amiga-computer.

★ Commodore har endnu ikke besluttet, om de vil lancere eksisterende CD-drev til de eksisterende Amigaer, således at disse kan gøres kompatible med CDTV'en.

★ Flere store softwarehuse såsom Sierra, Electronic Arts og Cinemaware er allerede i fuld gang med at udvikle spil og programmer til CDTV'en.

★ CDTV'en vil sandsynligvis kunne købes i Danmark inden sommerferien.

★ Prisen kommer til at ligge på omkring 6-7000 kr.



JOHN ZINCK I KRYDSILD



DNC's reportere går i dette eksklusiv interview tæt på chefen for Commodore i Danmark...

I et meget alsidigt firma, der laver alt lige fra PC'ere til spillekonsoller. Hvad for en computer har du selv derhjemme?
Jeg har en Amiga 500!

Men er der nogle af jeres maskiner, som I hellere vil forbindes med end andre?

Nej, vi er faktisk stolte af det hele. Det vil prøver er at kommunikere i to retninger. Både med hensyn til spillersiden, som vi gerne vil bevare og udbygge endnu mere - blandt andet med spillekonsollen. Det er varer, vi er glade for og stolte af! Samtidig vil vi godt henvende os til den professionelle verden. Jeg mener godt vi kan gøre begge dele.

Vi har en fordel frem for nogle af vores konkurrenter, for eksempel Olivetti, der sælger skrivemaskiner og PC'ere - to forskellige varer. Vi sælger kun computere, så det er samme erfaring og samme viden, vi trækker på.

R e n t markeds-mæssigt prøver vi så at ramme to forskellige markeder, både det professionelle og hjemmecomputerne. Nogle af anvendelserne er jo også de samme. Der er mange mennesker, som bruger Amigaen i professionel sam-

menhæng - for eksempel TV-stationer og reklamebureauer. Og der er også mange private, som bruger PC'ere hjemme hos sig selv. Men rent kommunikationsmæssigt må vi nok prøve at kommunikere til begge markeder på hver sin måde. Men det betyder jo ikke, at den ene markedsdel er vigtigere end den anden!

Vil I også fremover satse lige kraftigt på begge fronter?

Joe, men altså... "lige meget" vil jeg ikke love, men vi vil satse meget på begge fronter. Det vil være vores strategi at blive på det professionelle marked, og samtidig blive på hjemmecomputer-markedet.

Hvad er dit favoritspil?

Hvad mit favoritspil er?!? Aaaahhh... Jeg spiller ikke så meget... Øøhh, jeg har ikke tid til at spille så meget. Det jeg har spillet mest, det har nu været - HUGO!

???

- Oswald har jeg også spillet!



4). Under besøget i Commodores computerium udviklede DNC's Søren Bang Hansen et dybt og meningsfuldt forhold til denne Amiga.

!!!!!!... Man kunne ellers godt for i tiden få den fornemmelse, at I på Commodore var lidt trætte af jeres spil-image. 64'eren blev for eksempel lanceret som en "series" computer... Neej, jeg tror aldrig nogensinde Commodore har været trætte af det spil-image. Årsagen til at 64'eren blev lanceret som

en seriøs computer dengang var jo nok, at den VAR en seriøs computer. Folk brugte den jo også til regnskabs-ting. Den var jo en meget avanceret computer, da den kom frem. Og der er lavet mange regnskabsprogrammer og ting og sager til 64'eren. Den blev brugt seriøst - at den så langsomt glider over til at blive en spillecomputer, det er så en anden historie. Det er ikke fordi vi ikke kan li' spil selv, men den havde simpelthen en mission som professionel computer.

Nu er Danmark jo et af de lande i verden, hvor Commodore står stærkest. Hvad er grunden til det, tror du?

Grunden er vel... Der er vel to grunde til det, nej tre grundel! Den ene er, at Danmark nok er et meget avanceret land med hensyn til computere. Vi er et meget velhavende land, folk er generelt set meget velhavende. Og derfor har mange fået råd til at købe computere tidligt.

Samtidig med det, så har Commodore jo stort set været meget dygtige i Danmark - den gang for ja... næsten ti år siden.

Commodore udnyttede så, at Danmark var et velhavende land, og at man solgte mange enheder.

Den tredje grund er, synes jeg selv, at vi har været rimeligt heldige og dygtige til at få etableret et professionelt marked, da det kom frem her for en 3-4 år siden. Det er tre grunde til, at vi er rimeligt store her i Danmark.

Hvem er jeres største konkurrent?

Ja, det er jo et svært spørgsmål at svare på ikk', fordi... som vi lige har snakket om, så er der jo to markeder. Vi har et hjemmecomputermarked og et professionelt marked...

Vi kan vel så tage en konkurrent for hvert marked?

På det professionelle marked er IBM vores største konkurrent. Helt klart! På hjemmecomputermarkedet... øøhh...

Ja, der har I vel nærmest ingen?

Nej, vores største konkurrent er vel nærmest de folk, der køber PC'ere til hjemmebrug uden at vide, at de begrænser sig selv enormt ved at gøre det. Altså, PC'eren er jo en kedelig maskine at have med at gøre! Den er god til administrative ting og spreadsheets og sådan noget. Men den er jo ikke den avancerede hjemmecomputer med de facetter, som Amigaen for eksempel har.

Der er nogen, der mener, at PC'eren er fremtidens hjemmecomputer. Men det er du altså ikke enig i?

PC'eren? Joee, altså netop som jeg siger... Amigaens største konkurrent er PC'eren - den

kommer nok ud i hjemmene også. Men i hvert fald i Danmark tror jeg helt sikkert på, at Amigaen bliver en meget, meget stor hjemmecomputer. Det er en helt anden oplevelse man får - helt andre ting, man kan bruge den til, end PC'eren.

Du mener ikke, at Atari er en stor konkurrent for jer?

Nej, Atari er en konkurrent, men... lige p.t. ikke af væsentlig betydning. Men det kan jo ændre sig. Det kan jo sagtens ændre sig...

Kan du kort fortælle, hvilken politik I har med hensyn til markedsføring af jeres produkter?

Det er igen to forskellige markeder. I den professionelle sektor vil vi gerne understøtte det image, vi allerede har fået, om at vi er de næststørste på markedet. Vi er dygtige til store netværk og avancerede installationer. Det er også sådan, at vi udover bare at slå på priserne prøver at lave nogle mere image-skabende annoncer.

På hjemmecomputermarkedet sætter vi nok på Amigaen. Der prøver vi at slå på alle de fordele, Amigaen har fremfor andre computertyper. Især de fordele den har som computer i hjemmet: At man både kan bruge den til professionelle ting som spreadsheets, tekstbehandling og databaser, men at den også har en kreativ side, som man ikke finder i andre computere. For eksempel har den jo stereoforstærkere og multi-tasking og talechip og alle de der ting...

Er der udsigt til prisfald? På Amigaen for eksempel?
Neej, øøhh... Altså, det er svært at sige, om der er udsigt til prisfald...

For eksempel på grund af det indre marked?
Det tror jeg ikke. Jeg tror snarere, at man ser en prisstabilitet, hvor priserne i Europa bliver mere og mere ens.



JOHN ZINCK I KRYDSILD...

Der må Danmark vel ligge højt?

Nej, Danmark ligger ikke højt - det skulle da lige være på grund af momsen. Forskellen var stor for et års tid siden, men nu er den indskrænket meget. Amigaen faldt jo 1000 kr. på 3-4 måneder. Det er jo et dramatisk fald. Et 20% fald i pris!

Som vi har snakket om, laver I jo mange vidt forskellige produkter i dag. Mange er sikkert forvildrede over det store udbud. Hvordan tror du, markedet ser ud om 5-10 år? Hvilke maskiner står i folks hjem til den tid? Og på arbejdspladserne? Er det PC'ere, spillekonsoller, Amigaer, 64'ere, CDTV'ere eller hvad er det?

Det er et godt spørgsmål. Det firma, der kan give et sikkert svar på det, vil få stor succes! Men vi har selvfølgelig vores ideer om det, og det er derfor, vi har brugt så mange millioner på at udvikle CDTV som det første firma i verden. Noget i den retning - det tror jeg det bliver.

CDTV har den fordel, at den er nem at betjene. Man kan integrere alle de ting, man bruger normalt - lyd, data, billeder - og en CD kan jo opbevare utroligt store datamængder. Om det så lige bliver vores CDTV, tør jeg ikke sige, men det bliver noget i den retning. Funktioner smeltes sammen. Hidtil har Amigaen jo været på forkant med den udvikling. Amigaen er den første maskine, der virkelig har integreret både grafik, lyd og video. Og det er klart, at når man så tilmed kombinerer det med et CD-drev og et interface, så har man et stærkt koncept. Men om det bliver Amigaen... 5-10 år er lang tid...

Tror du, at udviklingen vil gå lige så hurtigt fremover? Men hvor hurtigt går udviklingen? Maskinerne bliver større og større og kraftigere og billigere og billigere, især de maskiner, som har haft en meget høj profit, som PC'erne har. Men det er jo maskiner, der ikke kan noget særligt, og hvor

processorerne bare er blevet kraftigere. PC'erne har jo været fremme i 5-6 år, og der er faktisk ikke sket de store revolutionerende forandringer med dem, andet end at de er blevet kraftigere og hurtigere.

Det man prøver at få PC'erne til at gøre nu, og det man siger er PC'ens fremtid, det er jo bare det, Amigaen har kunnet altid. Man snakker så meget om multimedie og PC'ere med stereolyd, men det har Amigaen jo altid kunnet gøre, ikk'? Så udviklingen går hurtigt - jo, på en måde - men ikke så hurtigt på en anden måde. Så hvis man kigger fem år frem, så tror jeg som sagt, at CDTV'en eller noget i den retning vil være fremherskende.

Hvad kommer den til at koste i Danmark?

Tjaeh, det kan jeg ikke sige nu, men omkring en 6-7000 kr. Det er ikke helt fastsat endnu.

Og den vil I vel også markedsføre mere bredt end jeres almindelige computere?
Ja, det vil vi. Men i øjeblikket synes jeg da også at vi markedsfører Amigaen ret bredt.

Men en del af filosofien bag maskinen er vel, at den skal ud til folk, som ellers ikke ville have købt en computer?

Jo.

Ligesom videobåndoptageren i sin tid?

Er det så ikke noget med at gå ud at lave TV-reklame og den slags?

Måske, det er lidt tidligt at lægge sig fast på den slags, men det kunne være en god ide. Det første test-marked bliver USA. De er allerede startet lige så langsomt. Og Japan kommer også til at starte tidligt, så vores del af verden kommer altså til at stå sidst i køen. Og før vi lægger vores planer om lanceringen helt præcist an, vil vi nok vente at se, hvad der sker i de andre lande.

Er der planer fremme om at lancere eksterne CD-drev til A500, så den kan blive CDTV-kompatibel?

Der er ikke nogen konkrete planer om det, men jeg ved, at det bliver undersøgt i øjeblikket. Men det er ikke noget, jeg vil love. Det kan godt være, det aldrig kommer. Det skal jo være rimeligt i pris, før det kan lade sig gøre.

Hvilke konkurrenter mener I selv, I har inden for multi-medie markedet? Philips, Sony, Atari, eller er det PC'erne?

Det er ikke PC'erne. De er for vanskelige at betjene. Lige nu venter vi jo på at se, hvad Philips og Sony kommer med. Det helt færdige produkt. Jeg synes, at det er lidt for tidligt... De har en masse erklæringer og sådan... Men det færdige produkt har vi ikke set, og nogen markedsfør-



John Zinck kan godt tillade sig at se lidt blødt ud. Disse træfæjer er symboler på Commodores succes i Danmark.

ing er der ikke sket endnu.

Er det ikke typisk, at når en masse standard konkurrerer, så er det den, som kommer først, der slår igennem? Jo, forhåbentlig! Men spørgsmålet er, hvor standarden kommer til at ligge - om det bare er aflæsningen af selve CD'en, der bliver standard, eller om det også bliver grafik-interfacet? Hvor bred bliver standarden? Det er svært at sige.

CDTV'en har jo ikke det, der hedder "Full Motion Video", altså evnen til at vise levende videosekvenser, hvilket Philips/Sony maskinen efter sigende kan. Har I planer om at videreudvikle CDTV'en til at understøtte dette?
Det tør jeg ikke sige. Allerede nu bruger vi mange penge på at planlægge næste generation af CDTV. Men Okay, lad os se. Til Amigaen kom der jo også en ny Workbench hen ad vejen og sådan nogle ting. Der kommer altid nogle forbedringer, når man får inputs fra brugerne.

Hvad tror du, CDTV'en vil blive brugt til? Spil, databaser, kogebøger...?
Ja, det hele! Alt fra CD-afspiller til hjemmecomputer og spille-maskine. Man vil kunne lave nogle fantastiske, interaktive spil til CDTV'en. Med al den lagerplads og grafikken... Man kan lave nogle fabelagtige spil, hvis CDTV'en bliver udnyttet ordentligt fra softwarehusenes side.

Har I sendt udviklingsseksemplarer ud til softwarehusene?
Så vidt jeg ved, ja. Men jeg er ikke sikker.

Har I fået udviklet nogle konkrete CD-programmer?
Jeg kan ikke huske de præcise titler, men der er vel en 20-40 titler klar. Der er også nogle danske softwarehuse, der er interesseret i CDTV'en. Men foreløbig har vi kun 2 CDTV'er her i Danmark, og det er endda prototyper.

Har I nogen planer om at lancere en A500 med 1 megabyte som standard?
Jeg ved ikke... Det kan godt tænkes, men der er mange forskellige planer oppe i luften. Der er jo masser af forskere, som sidder og planlægger nye ting hele tiden...

Er Commodore Danmark med til at bestemme, hvilke nye produkter, der skal lanceres?
Ja, vi er ikke med på fabriksniveau, men vi påvirker tingene, det er klart. Danmark, Norge og Sverige - vi indrappoterer til Skandinavien som er mig. Jeg er også skandinavisk direktør... Som sådan er jeg med i vores øverste direktionssudvalg.

Du kan ikke komme med nogle interessante historier om, hvad I er i færd med at udvikle?
Nej, det kan jeg i hvert fald ikke...

Noget helt andet... 64'erenes fremtid! Hvordan ser den ud?
Ja, det er et godt spørgsmål. Der var jo mange, der ville have den til at dø for fire år siden. Og vi har solgt et sted mellem 3/4 og en hel million om året på verdensplan - og det er lige nu, mens vi sidder og taler sammen.

Tror du, at lanceringen af jeres C64 Game System vil forlænge den "gamle" 64'ers levetid? Er det derfor, I lancerer maskinen nu, eller er det et helt andet marked, I vil have fat i?
Nej, det er mere et ønske om at udvide markedet med en anden facet af 64'eren. Også som et modspil til Nintendo og de andre konsoller.

Håber I derved at kunne dæmme op for piratkopieringen? Cartridges er jo sværere at kopiere...
Ja, det er klart.

Men tror du på den anden side ikke, at piratkopieringen er kommet jer til gode - at folk har favoriseret 64'eren, fordi de har haft adgang til så mange gratis spil?
Ja, det er sandt nok. Men vi er mere interesserede i, at folk køber spil. Hvis nu alle 64'ere ejere bare købte eet spil hver, så ville der komme uanede mængder af fantastiske C64-spil på markedet. Så vi er ikke interesserede i piratkopiering. Hvis nu folk købte spillene, ville de måske endda blive lidt billigere. Og det ville være til stor glæde for os, hvis vi kunne få en masse billige cartridges på markedet til Game-maskinen og til 64'eren. Og så er det jo bedre for brugerne: Hurtigere loadetid og den slags.

Det har været meget underholdende at følge med i Commodores historie. I har lavet flere "krumspring", for eksempel C16 og Plus 4. Hvad bliver det næste?
Jamen, det er klart! Nu er det lang tid siden med både C16 og Plus 4, 5-6 år vist... Alle virksomheder har prøvet at lancere produkter, der ikke lykkes. IBM har for eksempel lanceret PC Junior - det er noget, der sker for alle firmaer.

MANDEN BAG SLIPSET

I et forsøg på at finde ind til PER-SONEN John Zinck, fremfor DIREKTØREN John Zinck, bad vi ham udfylde dette spørgeskema, som vi tidligere har anvendt til præsentation af nye spilanmeldere...

Navn:

John Helmsøe-Zinck

Også kaldet:

John (ikke "Zincke")

Alder:

32 år

Har arbejdet for:

HP, Borroughs m.fl.

Hobbies:

Jeg spiller lidt fodbold en gang imellem. For mange år siden spillede jeg for Brøndby, men det bliver ikke til så meget læn gere. Jeg står også lidt på ski. Jeg interesserede mig ikke for computere, før jeg begyndte at arbejde professionelt med dem.

Yndlingsmusik:

Hvad der nu ligger på TOP-20...

Livret:

Pizza

Yndlingsdrik:

Grøn Tuborg

Ambitioner:

At gøre Commodore til nummer et i Danmark - også på PC-markedet.

Det gør mig glad:

Når min søn løber mig i møde om aftenen, når jeg kommer hjem.

Det gør mig rasende:

Uærlige mennesker

Favoritperson:

Morten Olsen

Favorithadere:

Mig selv

Favoritdyr:

Sort gepard



Commodores luger kan være en overvældende oplevelse.

FACTS OM COMMODORE:

★ Commodore blev grundlagt i 1958. Firmaet var oprindeligt beskæftiget med reparation af skrivemaskiner.

★ I 1969 introducerer Commodore den første egentlige lommeregner.

★ Der er til dato solgt 310.000 64'ere i Danmark. På verdensplan er tallet 11 millioner.

★ Amigaen har i Danmark solgt 58.000 eksemplarer, mens det globale tal netop har rundet 2 millioner.

★ 75 pct. af alle Commodore-computere sælges i Europa. Kun 18 pct. bliver solgt i Nordamerika.

★ Commodore-koncernens samlede omsætning i 88/89 var: 937,7 millioner dollars.

★ Direktøren for Commodore i Danmark er en inkarneret HUGO-fan.



Donald Tanghus tillader et hurtigt smugkig ind i 8036'eren indre. Til venstre den navnkundige Vic 20.

star

Alle starprintere leveres med kabel, dansk manual, farvebånd.

STAR LC-10 144 tegn pr. sekund 1.695,-
 STAR LC-20 180 tegn pr. sekund 1.995,-
 STAR LC-10 Colour 2.495,-
 STAR LC-200 Colour 225 tegn 2.995,-
 STAR LC-24-10 2.995,-
 STAR LC-24-200, 24 nåle, 3.695,-
 STAR LC-24-200 Colour 4.495,-
 CANON BJ-10e Jet Ink (utrolig flot skrift) 4.264,-
 Arkføder til alle LC printere fra 1.090,-
 Parallelt interface til NL-10 incl. kabel 1.695,-
 Farvebånd til alle STAR modeller. (Gød pris) ring!!!
 Commodore MPS1550 colour, ny model 2.495,-
 Commodore MPS 1230 1.695,-
 Vi yder 2 års garanti på
 STAR LC-20 samt LC-200 serien.

A590 - fremtidens Harddisk til Amiga 500

A590 består af en Epson slimline 3,5" 20Mb Hardisk på 80 ms, SCSI interface med plads op til 2Mb RAM i indbyggede sokler. Ydermere har A590 også indbygget en DMA-controller der får overførsels-hastigheden op på 2,4Mb/sék.

Et fordelagtigt valg til din A500. **3995,-**

HUSK AT...

...Banzhaf g'r dig altid

de bedste priser

- ring og hør den bedste pris
på netop dit ønske!!!

Disketter

Vi importerer selv alle disketter direkte fra fabrikkerne - derfor de lave priser. Kvaliteten er garanteret høj, derfor giver vi 100% garanti. Vi har alle KAO + 3M mærkevarer på lager. Ring og hør laveste dagspriser!!!

100 stk. 3,5" kvalitets
disketterkun kr.399,-

Diskbox m. lås til 100 stk.84,00
 Rensdisketter fra49,00

Commodore Amiga 500 + PHILIPS farveskærm

CM 8833-II incl. kabel, 3 spil og Joystick.

Kæmpe tilbud **6.695,-**

Nu kun:

...også tilbud på andre pakkelosninger!

Månedens super-tilbud

**512Kb Ram
udvidelse
m/ur backup,
afbryder
kr. 399,-**

Banzhaf har alt til din Commodore - og særdeles gode priser!

MaxiMem ram

...den ægte
ramudvidelse!!!

Ramudvidelsen der
meget let kan udvides til
en fornuftig penge.

Plads med nu 2,5Mb intern
ram, eller 1Mb Chip-Ram og
1,5 Fast-Ram

MaxiMem 1,8 Mb, 512 Kb monteret 795,-
 1,8 Mb monteret kr.; incl. Gary adapt. 1895,-
 Gary eller CPU adapter 348,-
 512 Kb ram, med afbryder, ur, og batt. back-up 399,-
 512 Kb ram til MaxiMem + A590 Harddisk 295,-
 8 Mb ramkort til A-2000 m/ 2Mb monteret 1995,-

Diverse

Interword tekstbehandling (DK) 895,-
 Philips farvemonitor CM 8833 II til Amiga 2395,-
 Multiplayerkabel 248,-
 Joystick fra 99,-
 Joystick m/auto-Fire 198,-
 Formstøbt støvlæg til A500 99,-
 Kickstartomskifter 295,-
 Kickstart ROM 1,2 eller 1,3 250,-
 Workbench sæt 1,3 238,-
 Mousemåtte fra 69,-
 Bootselector (DF 0 - DF 1) 148,-
 Rejsebox til 10 disketter fra 39,-
 Modem 2400 Baud med software 1695,-
 Alcotini Soundsampler 795,-
 Creative Sound Systems - sampler 895,-
 Smart Sound - sampler 398,-
 Mousemaster 398,-
 Amigabøger på dansk eller engelsk fra 198,-
 4 playerkabel til Kick off 2 298,-
 Philips TV tuner (se fjernsyn på CM8833) 995,-
 Action Replay ver. 2, med dansk manual 1195,-
 Action Replay 2 til Amiga 2000 1295,-
 Spil til Amiga fra 99,-

Amiga 2000

+ udstyr til 1/2 pris!!!

*Gældende for alle der er igang med en videregående
uddannelse.

Husk, at medbringe dit studiekort
Ring og hør nærmere!!!

Amiga drev



3,5" SENATOR eller Master 3A-1 995,-
 Med afbryder, bus, støvklop og 70 cm.
kabel, Meget hurtig accessitid.
 3,5" drev, til A2000 1095,-
 3,5" Golden image drev m/ display 1195,-
 5,25" drev 40/80 1295,-
 5,25" Master 5A-1, 1695,-
 (incl. strømforsyning) + 40/80 sporomskifter
 3,5" low Cost drev 795,-

Vi leverer til hele Norden. Levering inden 48 timer i DK.
Priser er incl. moms. Forbehold for prisændringer og trykkejl.

Tlf.: 45934411
Fax: 45934407

BANZHAF

datamedier a/s

Lynby Torv 10 - 2800 Lynby. Giro 7 52 51 33

...Banzhaf sælger også
på postordre - Ring eller
Fax. din ordre - og vi
vil lev. din bestilling
inden 48 timer!

Ny smart Amigamus! - den bedste mus! ifølge stor-testen i Computer nr. 5-90

JIN-MOUSE er navnet på denne "nye" og meget præcise
mus til din Amiga.

Den har holdbare microswitches og en opløsning, der
svarer til ca. 290 DPI, hvilket betyder, at du ikke skal be-
væge musen så langt som hidtil.

Leveres med en smart mus-matte.

**kun:
295,-**



"Optisk" mus i høj kvalitet med specielmåtte

En utrolig præcis mus uden kugle. Holder væsentlig
længere end en almindelig med kugle.

Anbefales hvis man bruger computeren til andet og mere
en leg. ... Specieltilbud for: 895,-
Nu kun 595,-

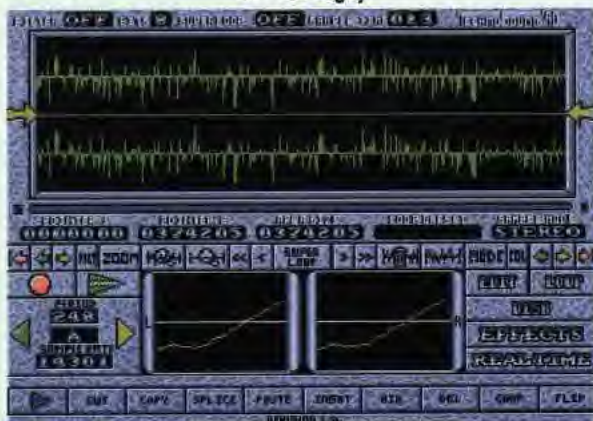
**For
895,-
Nu
595,-**



Techno Sound

Test af en ny soundsampler, der kan sample i både 4- og 8-bit, og samtidig kan købes for en billig penge.

Af Paul Rigby



New Dimensions har en fortid i samplings-software og musik-udvikling som producenter af det populære STOS Maestro, en soundsampler til ST'en. Belært af fejl (og begrænsninger) har de brugt deres erfaring til at lave og udgive en ny soundsampler, til Amiga. Vi har kigget nærmere på produktet, der sælges som "budget".

Programpakken

Når du åbner boksen, som hele molevitten er pakket ned i, finder du to disketter (hovedprogram og samples), plus et samplermodul, på størrelse med en stor tændstiksæske, der passer ind i Amigaens printerport, samt et lyd-bånd, der indeholder en indtalt vejledning i brugen af programpakken.

Programmet indlæses via CLI - du skriver blot "technosound" og trykker RETURN, og der fremkommer en menu, hvor du kan editere og se, hvad der foregår. Selvsagt er menuen delt op i to: Et stort oscilloskop-agtigt sample-display-område i toppen, hvor du kan redigere i samples, og fomeden er der to mindre vinduer, hvor du kan se inputtet i form af lydbølger for hver enkelt kanal. Hermede er der også en mængde af menuer, "knapper" og gadgets, der alle aktiverer forskellige effekter og editerings-funktioner.

Demo samples

I starten vil du nok begynde med at hente en demonstrations-sample, samtidig med at du hører på lydbåndet. Båndet fører dig igennem de generelle muligheder, og endelig forklarer den hvordan du sampler fra eksterne kilder, som CD og båndoptagere.

Det hele foregår dog på engelsk, så du skal helst have lært det sprog først...

Når du har indlæst demo-filen, vil du opdage at der er mulighed for at vælge mellem to forskellige fil-formater. Demo-filen er den kendte og populære IFF-format. Men binære filer kan også indlæses, en god ting hvis man skal hente lyd fra andre programmer. I fil-menuen kan du se Amigaens hukommelse, og editere i det. Endelig kan du skifte mellem 4- og 8-bit sampling. 4-bit lyder ikke specielt godt, men fylder ikke så meget i hukommelsen.

For at høre en lydfil, trykker du på "play". En lodret streg scroller (vandtret!) hen over din sample, og viser på denne måde, hvilken del samplingen der bliver afspillet. Og det er her, at et af TechnoSounds

mange editerings-faciliteter kommer til udtryk.

Du kan bevæge dig rundt i din sample med millimeters nøjagtighed, ja endda i bytes eller sågar i pixels, ad gangen. Du kan zoome helt op til 15 gange normal størrelse, der giver dig et editeringsfelt på 320 bytes.

Mange effekter

Når du nu har siddet og leget lidt med demosamplen, kan du prøve en af de mange effekter, du kan tilføje samplen, f.eks. echo, room, reverb, hall og Amp. Hvor 'Pack' kondenserer data, 'fader' In/Out samples, så lyden normalt bare "brækkes" midt over, f.eks. 'Soft' reducerer volumen med 50%, og 'Flit' slår lydfiltret fra, så du undgår høje frekvenser, der giver forvrængning i samples, der er samlet lavt.

Så er der de normale Cut og Paste funktioner, hvor du kan flytte en lyd til en anden lyd, men her støder vi på en væg, der nok vil afholde de mere seriøse brugere fra TechnoSound: Cut-funktionen har kun ca. 50K at gøre godt med, og det er ikke

meget. Der er også en Flip og Splice-funktion, for at fuldende mulighederne.

Når vi taler om specielle effekter, så kan du starte forskellige loops. Bortset fra det sædvanlige loop kan du også loop'e forfra, så bagfra, eller bagfra hele tiden. SuperLoop er en god funktion til at udvidet en samples "liv". Dette bruges meget på plader, hvor pladeselskaber ikke har råd til at få et helt orkester ind for at gentage en musikdel! Med SuperLoop kan du tage en meget kort trommesolo, og gentage den, til enden af optagesporet. Rediger i det, ved at indsætte nogle variationer af trommesoloen, og ingen vil nogen sinde vide, at det ikke var lavet på en professionel trommemaskine!

Konklusion

TechnoSound er, taget den lave pris i betragtning, en udmærket sampler, der leverer ægte stereo, en sjælden ting i denne prisklasse. Den lave buffer er selvfølgelig et tilbageskridt, men firmaet regner med at rette dette i nye opdateringer af programmet. Rekommanderet.

Fakta:

Technosound, pris 35 pund (ca. 400 Dkr.)
Endnu ingen dansk importør.
Microdeal: 009 44 762 69 692

Af Christian Sparrevohn

bolade et spil eller finde den megapoke, der gør dig usårlig i den nyeste udgave af dit favoritspil. Alle disse ting, og meget mere, lover Action Replay 6. Hvis du læser videre, vil du finde ud af, om løfterne bliver indfriet...

komme over til utilities-delen, starte fastload-delen eller starte op på fuldstændig normal vis - men det har du vel ikke den store lyst til? Lad os komme igang.

Noget af det mest irriterende ved at være diskettedrevsejer er uden tvivl de uhyrlige loadetider, som man bliver udsat for ved selv de mest simple programmer, og det er klart, at det må være et

hvert multimoduls fornemste opgave at udbedre disse gener - og det bliver der så sørget for her.

Hvis du vælger fastloaddelen får du, foruden de forprogrammerede funktionstaster, to båndturboer og to disketteturboer, hvoraf den hurtigste loader 202 blokke på 6 sekunder - så du røgen! På disse høje hastigheder fandt jeg nogle kompatibilitetsproblemer med 1581, men brugere af den antikke 1541 kan føle sig rimelig sikre - og hurtige.

Fart er også nøgleordet, når nogle af disketteutilities'ne træder i funktion. Disketter formateres på 10 sekunder, disketter kopieres hurtigt og effektivt, ligesom filer heller ikke er den store opgave. Skulle du benytte professionelt software, der slukker for turboen når programmet er i flere dele, kan du klare problemerne med en speciel turbolinker, der selv sørger for, at programmet benytter sig af de raffinerede muligheder. Der er jo ingen grund til at spille tiden, vel?

Frys!

Den del af modulet, som jeg afgjort satte størst pris på, var den checkede freezer, der lod til at kunne klare en hvilken som helst opgave, jeg satte foran den. Hvis nogle af jer ikke skulle vide hvad en freezer er, så fungerer den på den måde, at man ved et tryk på en knap på modulet kan "fryse" hele maskinens hukommelse, for derefter at gå ind og trylle i den - eller kopiere den.

Jeg fandt "Dynasty Wars" frem - totalt uspilleglig, men velegnet til mine lyssky foretagender... Freeze-knappen udløste endnu en imponerende menu i rækken. Jeg startede med at tage en backup af spillet, og kastede mig derefter over den geniale "Pokefinder": Man taster ind hvor mange liv man har fra start, spiller lidt indtil man mister et liv, trykker igen, og programmet har registreret hvor ændringen er sket, og sørger selv for at fylde "livforsyningerne" op - og fortæller dig hvilke adresser du skal bruge. Dette geniale system er så afgjort bedre end det gamle "Game-killer", der forsøgte at slå sprite-sprite kollisionen fra. Game killer er nu også vedlagt - bare for en ordens skyld.

Efter på denne måde at have dræbt enhver rest af spillerglæde der måtte være tilbage, gik jeg igang med at skrive mit eget navn på skærmen med den medfølgende "Screen-Editor", male alle fjenderne lilla med "Sprite-Editor", og skiftede til sidst min helt ud med en User-sprite, jeg engang selv havde lavet. Det gjorde i hvert fald spillet sjovere. Sprite-editoren er i det hele taget en enorm gevinst for enhver, der vil lave lidt sjov. Man kan kigge hele hukommelsen igennem, spej-

vende figurerne, helt fjerne dem og kalde dem tilbage igen, hvis man alligevel gik for vidt i sine eksperimenter - men det er jo det, der er morsomt!

Selvfølgelig er der også her mulighed for at gemme skærmbilleder og sprites på diskette eller printe dem ud, ligesom et kig i maskinkodemonitoren åbner endnu flere muligheder. Som mange sikkert ved, kræver de fleste freezeede programmer, at modulet sidder i maskinen før man kan lade det igen. Også det er der taget hensyn til - man forsyner bare disketten med en fiks lille loader, der klarer det problem - og så fylder den endda ikke engang 1 blok! Altså nul cart-ridge.

Program-power

Der er bestemt heller ingen grund til, at maskinkodeprogrammerne skal føle sig snydt. Her er mulighed for at dykke ned i samtlige 64 K RAM, idet selve monitoren ligger 100% uden for hukom-

numrene ud for hver linje) og den specielle PLIST, der kan skrive et program ud på en printer direkte fra disketten, uden at have den inde i hukommelsen - unægtelig genialt.

Og nu da vi snakker om printere - nu kan du styre en printer med Centronic-interface - det eneste du behøver er et relativt billigt kabel og selvfølgelig dit ny cart-ridge.

Demo Deluxe

At der også er blevet tænkt på softwareopbakning til de nye muligheder, vidner den ekstra diskette "GRAPHIC SUPPORT DISK" om. Navnet er måske nok lidt misvisende - idet disketten hovedsageligt kan bruges til at lave dine egne demoer med - men det er den til gengæld også god til!

Ideen er, at du med modulet skal finde et skærmbillede i et spil, som du kunne tænke dig som baggrund for din nye megademo. Det hacker du så ud og gemmer på diskette, og begynder

for et spil eller program - der f.eks. kunne være et slideshow, som du også får muligheden for at strikke sammen. Senere skulle der, efter sigende, komme en diskette, der også giver dig muligheder for at pille med programmer i flere dele, der ellers har undsluppet din freezers kolde on-de - den glæder jeg mig allerede til at få fat i...

It's playtime

Nu har jeg så skøjtet let hen over næsten alle de muligheder, der er blevet proppet ned i den lille røde eprom - men følelsen af kvalitet er desværre svær at presse ned på tryk. For det er unægtelig det blå stempel man må finde frem, når der skal sættes prædikater på Action Replay 6. Det er utroligt nemt at gå til, men giver bunker og atter bunker af muligheder for at bruge sin computer alternativt. Tilbudene er mange, hvadenten man er seriøs bruger, eller "bare" vil lægge alle sine båndspil over på diskette og forvandle Donkey Kong til din egen fortolkning af Margaret Thatcher.

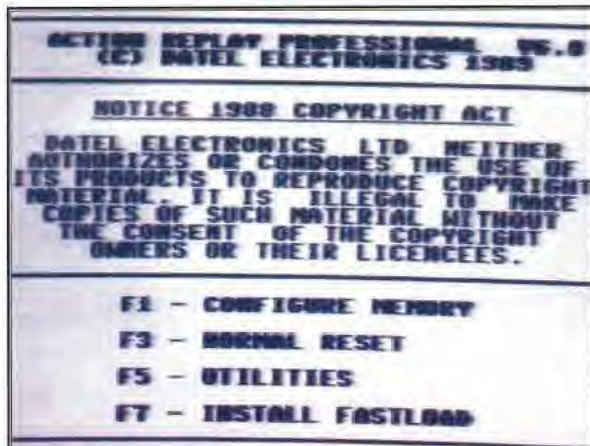
Selvfølgelig vokser træerne ikke ind i himlen, og hvis der skal nævnes nogle negative sider, så er det en vis træghed forskellige steder. F.eks. i den ellers smarte pokedfinder, er der ikke taget højde for "energimålere" i spil, der måske ikke bliver reduceret med een af gangen, men med 10. I så fald kan programmet ikke hjælpe - istedet burde der være mulighed for at indtaste, hvor meget man havde mistet.

Men hvor meget jeg end ellers lægger mit hoved i blød for at finde ting, der kan trække mit heldsindtryk af Action Replay 6 ned, så lykkes det ikke rigtigt. Det slår sin nærmeste konkurrent, Final Cartridge III, med adskillige længder - også hvad angår brugervenlighed.

Så skynd dig ned til den lokale computershop og forlang Action Replay 6 - din commodore vil aldrig mere være den samme...

Fakta:

Action Replay Mk. 6,
pris kr. 798,-
BMP-DATA,
tlf.: 4228 8700



Action Replay Mk. 6 er fuldstændig menustyret, og fra opstartskærmen har du mulighed for at konfigurere hele hukommelsen, komme over til utilities-delen, starte fastload-delen eller starte op på fuldstændig normalvis.

melsen. RAM'en kan saves under ROM'er og I/O-område, så der er god plads at bolte sig på!

Selve monitoren hører også til en af de bedste, jeg har indtil nu har mødt på min rejse gennem livet. Der er tænkt både på Hunt, Compare og Transfer-funktioner, der gør det lidt besværlige sprog en anelse lettere. Og når du er færdig med at lege, kan du til en hver tid springe direkte tilbage ind i programmet, hvis det skulle være noget, du havde frosset...

Også folk med tendens til basic-programmering kan få glæde af de nye kommandoer, de får med Action Replay 6. Her tænker jeg især på de nyttige OLD (kan redde et program efter NEW), DELETE (sletter et område af dit program - efter eget valg!), MERGE ("mixer" to basicprogrammer - meget nyttigt), AUTO (sørger selv for at skrive linje-

nu din jagt efter et lækkert karaktersæt, der kunne bruges til din scrolltekst.

Musik skal der naturligvis også til, men her kommer den største ulempe ved programmet - uheldigvis formår modulet kun at "snuppe" musik fra rundt regnet 20 spil - som du sikkert ikke har nogle af! Som et plaster på såret ligger der nogle små musikbidder på disketten i forvejen, men de er kun få og ikke særlig gode. Til sidst putter du så karaktersæt, grafik og musik (hvor du så end får den fra!) ind i den egentlige "Demo-Maker", der er dit værksted hvor alt kan indstilles og justeres. Her skal der naturligvis skrives tekst, og du bestemmer hvor på skærmen din tekst skal scrolle, om der skal være borderscroll, farveeffekter osv.

Til sidst kan det hele så gemmes og evt. bruges som loader

GAME PLAY



DEN GLEMTE 64'ER

Velkommen til endnu en bunke spilmeldelser til Amiga og Commodore 64. Men først til Amiga. Vi skal være de to rste til at beldage, at der heller ikke i denne måned er anmeldt nær så mange C64-spil, som vi kunne have ønsket.

Det er altså ikke os, der har glemt 64'eren. Hver eneste måned søger vi med lys og lygte efter nye C64-spil, vi kan teste. Som regel forgæves.

Det er heller ikke brugerens skyld. 64'eren går stadig som varmt brød, og alene på baggrund af computerens salgstal burde hylderne i din softwarebutik være fyldt til randen med nye, spændende C64-spil. Det er de ikke.

Skylden ligger hos softwarehusene, der al en eller anden grund synes at have opgivet 64'eren. Måske er det et spørgsmål om prestige - alle vil jo gerne være med i front, og på det punkt har "breckkasser" måske nok et image-problem. Men "gammet" er ikke ensbetydende med "dårligt", og der er ingen teknisk begrundelse for, at de Amiga-spil vi har testet i dette nummer ikke også udkommer til 64'eren.

Forhåbentlig vil den nye C64-konsol være med til at sætte lidt ekstra skub i tingene (i. artikel i sidste nummer). Vi håber i hvert fald, at vi har lidt mere at byde C64-spjeme, når vi blænder op for næste måneds anmeldelser. Og vi håber, at vi i den nærmeste fremtid vil se en række nye, spændende spil til 64'eren. Industrien kan ganske enkelt ikke være andet bekendt.

Søren Bang Hansen, Spilredaktør.

INDEX

Bomber Bob	42
Dragon Flight	38
Final Whistle	37
Globulus	38
Hard Drivin' II	34
Kings Bounty	44
Line of Fire	43
Mig-29 Fulcrum	34
Star Control	32
Supremacy	35
Team Suzuki	44
Turrican 2	33
Ultimate Ride	42
Wall Street	37
Wolfpack	39

De anmeldte spil er venligst stillet til rådighed af SuperSoft, Softach og diverse engelske softwarehuse.

STAR CONTROL

Accolade

Den 12. marts 2612 var en vigtig dag i Jordens historie. Det var nemlig den dag, vi Jordboere for første gang fik besked om den interstellare sammensværgelse, der på så dramatisk vis skulle ændre vores historie og dagligdag.

Det hele startede med, at en rumfærge i nærheden af Ceres-basen pludselig modtog en foruroligende radiomelding fra en ukendt kilde: "Attention Jord-fartøj! Vi er ikke fjendtligt indstillet over for jeres art. Men vi må advare jer om en frygtelig trussel mod hele jeres verden. Ur-Quan Hierarkiet er på vej. Vort forsvar er ved at smuldre. Vi har brug for øjeblikkelig assistance. Svar udbedes."

I de efterfølgende forhandlinger blev "Alliancen af Frie Stjerner" dannet i et forsøg på at imødegå invasionstruslen fra det barbariske "Hierarki". Jorden satte sine styrker ind i et bredt koordineret samarbejde, som det nu er op til dig at holde styr på!

Star Control leveres i en stor, flot æske, og er i det hele taget blevet markedsført som et høj-avanceret strategispil. Der er da også masser af start-options, hvor man blandt meget andet kan vælge at spille to mod hinanden, eller alene mod computeren. Der er sågar en lille designer-del, hvor du selv kan udforme dine egne scenarier. Men efter et par timers spil opdager man, at det hele faktisk er overraskende enkelt - og såmænd også ganske underholdende.

Spillet er bygget op som et klassisk strategispil med forskellige "turns", hvor modstanderne skiftes til at flytte deres rumskibe rundt på et kort over det lokale verdensrum. Når to fartøjer møder hinanden i kamp, skifter billedet til en højst underholdende action-sekvens, hvor det gælder om at udnytte sit skibs fordele - og modpartens svagheder. Alle skibene er nemlig vidt forskellige, og en stor del af spillets strategi handler netop om, at finde ud af hvilke skibe, der "står godt til hinanden".

I de fleste scenarier er der mulighed for at bygge nye skibe, efterhånden som man tjener penge på de miner, man opretter rundt omkring. Som altid gælder det altså om at sprede sig mest muligt hurtigst muligt. Succes er næsten altid selvsforskende i disse imperialistiske strategispil.

Desværre er stjernekortet ret uoverskueligt, fordi

planeterne af en eller anden grund drøner frem og tilbage mellem hinanden. Det er meget svært at planlægge sin rute, fordi man aldrig ved, hvilke planeter der leder hvorhen. Man ender konstant i en blindgyde, hvilket kan være MEGET frustrerende. Christian hævder ganske vist, at han HAR opdaget fidusen, men han har på den anden side ikke været i stand til at give en tilfredsstillende forklaring på, hvordan han gør...

Søren

AMIGA

Kr. 375

Spillet indeholder mange flotte præsentationskæmpe, og ikonerna er klare og behagelige at se på. Grafikken i strategidelen kan godt blive lidt grådet, men actionsekvenserne fungerer fint. Lyden består af en flot intro-musik og en masse sjove samplede effekter, når du i. eks. aflyrer et af de mange våben. Det strategiske aspekt er vellykket, selvom spillet er mere enkelt end den store æske giver indtryk af. Desværre hæmmes gameplayet af det meget uoverskuelige stjerne-kort.

Grafik	75%
Lyd	70%
Gameplay	69%

OVERALL 72%

COMMODORE 64

En C64-version er under overvejelse.

VETO BOX

Lytt ikke til Søren - det her spil fortjener at få mindst 86% i OVERALL. Konceptet er genialt! Selv om det måske er simpelt, så er de enkelte elementer i spillet skruet så godt sammen, at man egentlig ikke savner noget. Det sjoveste er selvfølgelig at være to, og efterhånden opbygger man et vist kendskab til, hvilke rumskibe, der passer godt til hinanden. Køb det!

Christian



AMIGA - En oversigt over de vidt forskellige rumskibe, de to hære råder over. Øverst ses hierarkiets fartøjer, nederst alliancens.

AMIGA - Et klip fra en af de altsigende nærkampe.





C64 - En del af spillet foregår efter den gamle "Scramble" opskrift.



AMIGA - Ligesom i 1'eren kommer du nogle steder ud for en strid "modvind", som forhindrer dig i at komme videre.



AMIGA - Laseren er et virkelig effektivt våben mod de mange store monstre.

TURRICAN 2

Rainbow Arts

Der er egentlig ikke så meget at sige om det her spil. Turrican 2 er nemlig Turrican 1 - med flere fjender, flere baner, mere grafik og mere lyd. Og når det er sagt, kan HIT-præmien vist ikke komme som nogen overraskelse - i hvert fald ikke for dem, der har prøvet det første Turrican spil.

Til ære for de uindviiede skal det siges, at du styrer en robot, der løber rundt i forskellige landskaber. Der er fem forskellige levels, der hver har deres eget "tema", som går igen i grafikken. For at komme videre skal du samle diamanter, finde skjulte bonus-ikoner og smadre uhyrer.

Til det sidste formål er du udstyret med en skyder, der kan udbygges til lidt af hvert med de ikoner, du kan finde rundt omkring. Det, der for alvor gør Turrican unikt, er imidlertid den "svejseskanon", som du fremkalder ved at holde skydeknappen i bund. Du styrer nu en massiv ildstråle, som du kan dreje 360 grader, og som er yderst effektiv mod nærgående fjender.

Der er selvfølgelig også et megavåben, som

udløses med mellemrumstasten. For slet ikke at nævne det mest ultimative af alle ekstra-våben, hvor du selv omdannes til en ildspyende kugle, der fræser rundt på skærmen og smadrer alt i miles omkreds. Ren nytårs-stemning!

Spillet oses i det hele taget af stemning, og monstrene er nogle af de mest opfindsomme, jeg har set i lang tid. Der er simpelthen alt - lige fra flyvende maddiker til kravlende øjne og mekaniske robotter.

Spillet er kolossalt, så kortlægge kan godt begynde at spidse blyanten. Af og til skifter gameplayet, idet din robot stiger ombord i et lille rumskib, som du så skal dirigere sikkert gennem diverse tunnel-komplekser.

Det eneste negative man kan sige om Turrican 2, er at det på sin vis er uoriginalt, fordi det minder så meget om 1'eren. Men "mere af det samme" er ikke altid en dårlig ting, og med dette spil har Rainbow Arts igen bevist, at de er eksperter i at lave storslåede actionspil af en overvældende teknisk kvalitet.

Søren

AMIGA

Kr 375

Grafikken er (ligesom i 1'eren) noget af det mest imponerende ved spillet. Din figur er perfekt animeret, og fjenderne er virkelig opfindsomt lavet. Man får af skræk, første gang man ser det krybende øje! Musikken er virkelig storslået, og så glider den umærkeligt over i nye temaer, alt efter hvad der sker på skærmen. Og så er der samlet tale rundt omkring. Et virkelig finpoleret shoot'em up!

Grafik	92%
Lyd	92%
Gameplay	89%

OVERALL 91%

COMMODORE 64

Bånd kr 175, Disk kr 249

Grafikken er utroligt fantasifuld og farverig. Og så varierer den oven i købet enormt fra level til level. Også animationerne er i top. Lydmæssigt byder Turrican 2 på en flot intro-melodi, og rimeligt gode effekter under selve spillet. Der er multi-load efter hver level, men det går heldigvis ikke ud over helheden. Turrican 2 er det bedste C64-spil vi har set i lang tid!

Grafik	90%
Lyd	84%
Gameplay	92%

OVERALL 93%



AMIGA - På startbanen - og klar til take-off!



AMIGA - Mig-flyets store manøvredegygtighed giver dig en fordel i de nære luftkampe.



AMIGA - Du lægger an til præcisions-bombing af en næsten ubevogtet boreplatform. Piece of cake!

MIG-29 FULCRUM

Domark

Her er en nyskabelse til den erfarne flysimulator-freak! Du gik sikkert rundt og troede, at du havde prøvet det hele. Din hyde er fyldt med flysimulator-programmer, som du kender ud og ind. Du har fløjet F15, F16, F18, F19 - ja sågar den splintterne F29 har måttet lægge sine delta-formede vinger til dine flyvedrømme. Men der er med garanti een ting, du aldrig har prøvet. Du har aldrig fløjet en Mig. Du har skudt dem ned i hobetal, og måske også spekuleret over, hvordan det mon ville være at sidde i cockpittet i sådan et sovjetisk vidunder. Nu har du chancen.

Det første man lægger mærke til, når man har købt Mig-29, er at ens tegnebog pludselig er blevet faretruende slatten. 525 kroner er meget for et computerspil, men Domark undskylder sig med, at de har lagt en flot bog ned i æsken. Det har de da også. Den hedder 'Mig-29 Soviet Superfighter' og består mest af billeder, der viser det sovjetiske fly i forskellige situationer. Men den er på ingen måde nødvendig for spillet, og man kan derfor godt sætte spørgsmålstegn ved det rimelige i, at køberen skal betale en god hundrede kroner ekstra af den grund. Det svarer nærmest til Psygnosis' t-shirt i Shadow of the Beast spillene. Nok ikke lige det smarteste initiativ i kampen om at lokke de prisbevidste spillere væk fra piratkopierne...

Spillet indeholder fem missioner plus en trænings-mission, hvor du i ro og mag kan vænne dig til de fremmedartede instrumenter. For hvis du troede, at Mig-flyene bare var tro efterligninger af de amerikanske jagere, så tog du fejl. Mange af instrumenterne er faktisk ret anderledes. Generelt virker cockpittet lidt rudimentært i forhold til f.eks. F-29. Der er ikke så mange "smarte" elektroniske indretninger såsom ECM, videoskærme over målene og den slags. Men på den anden side sparer man egentlig heller ikke noget, og HUD-displayet giver altid et hurtigt overblik over højde, hastighed, retning osv.

Selv "G" faktoren er vist, og det kan godt betale

sig at holde øje med den. I modsætning til de fleste andre flysimulatorer er Mig-29 nemlig realistisk på dette punkt: Hvis dine manøvrer er for bratte og hurtige, udsætter du dig selv for mere tyngdekraft, end din krop kan klare. I første omgang mister du dit farvesyn (skærmen bliver sort/hvid), og hvis du ikke er hurtig, besvimer du (skærmen bliver sort for en periode). Effekten er imponerende lavet, men kan godt blive irriterende, hvis man ikke er vant til den. Jeg savnede en mulighed for at slå den fra.

De fem missioner er både interessante og varierede. Alene det, at man arbejder for det russiske luftforsvar, er jo en noget usædvanlig fornemmelse. I bedste περίπτωση skal du trække NATO direkte ind i konflikterne. I de fleste missioner er det "terrorister", kinesere eller uavhengige araberer, man er oppe mod.

Missionerne udmærker sig også ved, at de ikke er af "skyd alt ned" typen. Tag for eksempel den første mission: KGB har netop fået nys om, at en amerikansk ubåd er strandet i isen, ikke langt fra din luftbase i Sibirien. Der rapporteres om engelske Harrier-fly i området. Din opgave er at flyve udet derover og fotografere ubåden (i praksis skal du så test på, at du kan identificere det tal, der står malet på ubådens side). Hvis du bliver opdaget af de britiske fly, skal du IKKE, jeg gentager, du skal IKKE åbne ild! Vi er ikke interesseret i at starte 3. Verdenskrig, og om nødvendigt må du opgive missionen og vende om. Det er den slags missioner, der gør et spil realistisk og spændende!

Også hvad angår våbensystemerne, kan du glæde dig til en vis forandring. For selvfølgelig ved du alt om Sidewinder'e og Maverick missiler, men hvad er en "AA-8 Aphid" og en "AS-7 Kary"? Førstnævnte er et varmestående luft-til-luft missil, sidstnævnte er et selvstående luft-til-jord missil. Begge opereres fra dit HUD-display - lige som du kender det fra vestlige fly. Derudover er dit fly udstyret med almindelige raketter og selvfølgelig en maskinkanon.

Gameplayet er vellykket. Flyet opfører sig realistisk i luften, hastigheden er god, og flyvefølelsen er i topklasse. Til gengæld er der ikke så mange muligheder i spillet, som vi er vant til fra f.eks. Microprose. Fem missioner er i underkanten, og jeg savnede også muligheden for selv at udstyre mit fly med våben efter eget valg. Men okay, den personlige valgfrihed har jo aldrig været i særlig høj kurs, derovre østpå...

Hvad spillet mangler i detaljer og options, har det til gengæld i atmosfære. Forandring fryder, og Domark gør forståeligt nok meget ud af det russiske. Spillet starter med et billede af Den røde plads, og alt tekst i er skrevet med "russiske" bogstaver. Selv disketten er rød...

Hvis du er begynder og leder efter en god flysimulator, er Mig-29 ikke det bedste spil til prisen. Men hvis du er en erfarne pilot, som hidtil kun har set Mig'en gennem dit amerikanske HUD-display, så er her chancen for en ret anderledes flyveoplevelse.

Søren

AMIGA

Kr 525

Grafikken er hurtig og bevæger sig meget flydende. Hver mission indledes med et meget stenningsfuldt billede. Lyden, derimod, er temmelig mistykket. Introduktionen er god, men under selve spillet må man nøjes med en monoton jøt-ausen, som tilmed er dårligt synkroniseret med det, der sker på skærmen (motorlyden fortsætter efter man er crashet etc.). Flyet bevæger sig realistisk i luften, og som simulation er spillet meget vellykket. Prisen er til gengæld et nummer for grov - også selvom man får en flot bog med i købet.

Grafik	84%
Lyd	50%
Gameplay	81%

OVERALL 75%

COMMODORE 64

Domark har ingen planer om at lave en C64-version af spillet.

HARD DRIVIN' II

Domark

Har du en vild drøm om at drøne ned ad en næsten øde landevej med 200 kilometer i timen? Ja, det er da meget almindeligt. De fleste gør det jo til dagligt, men hvor mange prøver at køre op i en loop? Nej, vel - det er nok de færreste, der har prøvet det!

Men nu har du altså chancen for at blæse dig med, at du både har fræsel rundt i en loop og har sprunget ti meter fra den ene bred til den anden i en splintteret rød Ferrari Jap, det er sømænd ikke småting man kan komme ud for i Hard Drivin' II.

Målet er det samme som ved alle blispil. Nej,

ikke at erobre verden eller lignende, men simpelthen at køre banen rundt hurtigst muligt. Nyttænkning er det ikke, men som sagt skiller Hard Drivin' sig alligevel lidt ud fra "normale" blispil. Og det gør spillet specielt. De fleste kender nok forgængeren, og kunne man lide den, vil man absolut også kunne lide fortsættelsen.

Man kan styre bilen med musen eller joysticket, men det første er helt sikkert at foretrække. Efter et stykke tid får man et rigtig godt tag i bilen (altså bliver et med den), og så begynder det sjove for alvor. I første omgang kører man mod en del andre standardbiler, og klarer man runden under en bestemt tid, kvalificerer man sig til Hard Drivin' mesterskabet. Der har man mulighed for at koble to computere sammen og køre mod hinanden,

eller har man ikke to computere, kører man mod en spejlsesbil (Phantom Photon). Denne bil repræsenterer den bedste tid på den bane, man har kvalificeret sig til. Vinder man, bliver man Hard Drivin' mester og indtager pladsen som "Phantom Photon".

Bliver man træt af de baner, der allerede er i spillet, kan man lave nogle nye i den medfølgende editor. Det kræver dog en hel del tålmodighed og øvelse at lave en god bane selv.

Desuden indeholder spillet ellers stort set det samme som andre blispil: Manuelt gear eller automatisk gear, bilen skifter ud i svingene ved høj hastighed og så videre. Alt i alt et rigtig godt blispil som varmt kan anbefales.

Dorthe

SUPREMACY

Melbourne House

Lige netop som du allermost nød at være hele universets hersker, skete der noget meget usædvanligt. Ved et utroligt tilfælde opdagede dine videnskabsmænd 4 nye dimensioner, der hver indeholder et parallelt univers. Og hvad værre er: Du er ikke den eneste, der har opdaget de nye universer. I hvert univers er der en anden ambitiøs leder, der gør krav på samtlige planeter - inklusive din hjembase, som nu for evigt er blevet det sårbare bindeled mellem universerne. Typisk: Bedst som du gik og troede, at du havde nået toppen af din karriere, får du at vide, at du godt kan begynde forfra...

Supremacy er ligesom Star Control et strategisk rumspil, hvor det gælder om at erobre universet. Men her hører ligheden også op. Mens de stridende parter i Star Control pænt skiftes til at trække, så foregår Supremacy i "real-time". Der er altså hele tiden noget at se til, og du kan i hvert fald være forvisset om, at din modstander ikke spilder tiden!

Der er heller ingen action-sekvenser i Supremacy, men alligevel vil jeg mene, at dette spil er lettere tilgængeligt end Star Control. For det første er der ikke så mange fejl, og kortet over solsystemerne er langt mere overskueligt. For det andet er Supremacy på næsten alle punkter bedre præsenteret. Ikke kun grafisk, men også hvad angår selve spillens opbygning.

Det bliver selvfølgelig heller ikke mindre færgende af, at der medfølger en fremragende manual. Den er skrevet af den kendte engelske computer-journalist Graeme Kidd, og indeholder en blanding af spændende science-fiction og så



AMIGA - Kampskærmen, hvorfra du sender dine tropper i krig mod fjenden. Det animerede tv-billede øverst til højre er smukt animeret!

selvfølgelig information om spillet. Desuden medfølger en lyn-oversigt over spillets ikoner.

I Supremacy er det ikke nok at erobre planeter. Du skal også sørge for at brødføde din befolkning, fastlægge en "passende" skatteprocent, træne og udruste kamptropper og meget mere. Der skal også investeres i masser af dyrt isenkrum - lige fra landbrugs-stationer til mine-felter og "atmosfære-processorer". Programmeren har tydeligvis ladet sig inspirere af kendte science fiction film som Alien og Aliens...



C64 - Denne forsmag på C64-versionen viser nogle af de fjender, du er oppe mod.

Selvom det måske kan lyde som en stor mundfuld, er det strategiske gameplay faktisk ret simpelt. For at vinde skal du indtage fjendes hjemplaner. I det første univers, hvor fjenden ledes af en dum gorilla-lignende skabning, kan du nærmest styre direkte mod ondets rod. I princippet er det altså ikke nødvendigt at erobre de mellemstgørende planeter, men mod de sværere modstandere kan det godt betale sig at gå mere forsigtigt til værks, og langsomt opbygge sin hær til det endelige slag.

Søren

HVAD BLEV DER AF UNIVERSETS HERSKER?

Ja, kære læser, midt i al denne snak om kampen om universet, sidder du sikkert og føler, at noget er gået din næse forbi. For hvad er der egentlig sket med den ambitiøse unge mand, der for bare få år siden ytrede, at det var hans ambition at blive universets hersker? Hvordan er det gået med Peter Normans bestræbelser på at få magt, magt og efter magt?

I starten gik det helt fint. Peter var iført sit stiveste jakkesæt med slipset i den rette knude. Håret var kort, blyanten spidset, og motivationen så afgjort til stede. Universet lå for hans fødder, og i Computer ACTION nr. 2 formulerede han for første gang sin store ambition: Han ville eje universet.

Men jo længere Peter kom med sine planer, jo mere syntes han, at der var noget galt med os mennesker. Hvor var den indre varme blevet af? Hvem er vi mennesker egentlig inde i os selv? Peter valgte at finde ud af det. Han droppede ud, han stod af ræset, han brændte sit slips (faktisk snittede han det) - og satte kursen mod nærmeste genbrugsbutik.

"Se alle de farver! udbrød den tør-så-grå Peter, og før man kunne nå at sige 'Grøn Marok gør dig skæv', var han flygtet ud af forretningen med favnen fuld af kluns, hvis farve-sammensætning mindede om det, vi andre plejer at kalde for sommermand.

Lilla strikket vest, appelsinfarvet skjorte, storblomstrede trompetbukser, ledte de sygekassebiller, langhåret Lennon-pank (ligesledes ledet), ledersnor omkring halsen og de obligatoriske sandaler - Peter var klar til verden. Uheldigvis var det omvendte ikke tilfældet. Verden brød sig ikke rigtig om Peters nye look; det var ikke her, han skulle finde sit rigtige jeg. I stedet valgte han at lede på en Femo-lejr, hvor han i fire skæve uger fik lov af gå nogen rundt i de omkringliggende skove. Alltids man kunne høre ham vræle "PETER, HVOR ER DUUUUU?".



Universets hersker er stædt af ræset!

Rygterne vil vide, at han i disse dage lærte de uskyldige små egern at ryge en koger, og at han gik rundt og smadrede myreluer, fordi myrernes samtale efter hans mening manglede næstekærlighed. Fuglene fik lært at synge John Lennon og han fik startet en basisgruppe med blomsterne, hvor de diskuterede Che Guevara-ideer og østens religioner. Peter var blevet naturens barn - blomsterbørnernes guru.

Og idag kan vi stadig se ham gå rundt med pandebånd og et par øjne, der afslører den dybeste harmoni. Eller er det hans nye bevidsthedsudvidende svampeparter? Han gør i hvert fald sit bedste for at sprede det glædelige budskab - som her på billedet hvor han på hug fremfører sin helt personlige version af det gamle Lennon-nummer: "Give Peace a Chance". For som Peter selv siger det: "Altså, siden jeg begyndte at lære lidt om mig selv, så er det ligesom om, at alle de gode vibrationer strømmer ned fra Nirvana og på en eller anden måde forbræder min aura, så jeg totalt sætter mig ud over de frustrationer, som der ellers er enormt mange mennesker, der har der har eksistentialistiske kriser med." Peters eget slogan: Make love - not money, power, influence, war, children and tea.

Så istedet for at kaste sig over det store univers, er han trængt ind i sit eget lille indre univers, hvor han forsøger at finde noget af værdi, eller i det mindste bare en mening med sin egen eksistens. Sidst jeg mødte ham, ledte han stadig.

Christian

AMIGA

Kr 375

Der er virkelig kræset om de tekniske detaljer i dette spil. Grafikken er suverænt lækker, og står for en meget stor del af atmosfæren i spillet. Det vrimler simpelthen med animerede ikoner og statusskærme, smukt solvælsens- og rumskibe og andre smarte effekter. Lyden er mere begrænset, men de samlede effekter er absolut fyldestgørende. Og så kan de i øvrigt slås fra. Under den forkomne overflade ligger et forholdsvis enkelt, men meget underholdende gameplay.

Grafik	93%
Lyd	85%
Gameplay	83%

OVERALL 86%

COMMODORE 64

Supremacy kommer til C64'en, og de første skærm-billeder ser lovende ud.

AMIGA

Kr 375

Grafikken er selvfølgelig i udført 3D. Baggrundsgrafikken er nogle gange pyntet med nogle sneklædte bjerge i det fjerne, men ellers blot en blå himmel, marker til begge sider og (forhåbentlig) en vej forude. Scrollingen rykker desværre ganske kraftigt, hvis der er mange objekter til stede på en gang. Lyden skiller sig ikke ud fra andre bilspl, men den sædvanlige brummen giver en udmærket følelse af bil. Musikken er til gengæld noget bras i mine ører. Heldigvis spiller den ikke under selve spillet, så det er til at overkomme.

Grafik	75%
Lyd	73%
Gameplay	85%

OVERALL 85%

COMMODORE 64

En C64-version er lige på trapperne. Som sædvanlig tester vi den kun, hvis den skiller sig afgørende ud fra Amiga-udgaven.

VETO BOX

Nej, Dorthe og atter nej! Godt nok er du pige, men der må være grænser for min tolerance... Spillet er lige så umuligt at styre som 1'eren. Det er nydeligt pakket ind med masser af pæne ting og nogle gode detaljer, men hvad gameplayet angår, er det stadig fuldstændig uspilbar. Min OVERALL karakter kommer højest op på 50% - og så er jeg endda flink.

Christian



AMIGA - Den medfølgende editor, hvor du frit kan designe dine egne baner.

Bestem selv. Nu.



Pilot...?



Læge...?



Designer...?



Forsker...?



Økonomiechef...?



EDB-angst...?

Der var engang, hvor menneskene var bange for computeren. I dag er den et værktøj, der er ligeså almindelig som telefonen eller bilen. Og uanset hvilket job du vælger, vil computere blive en del af dagligdagen.

AMIGA 500 er ikke bare legetøj. Den er faktisk en af verdens mest alsidige computere. Og der findes hundredevis af programmer. Tekstbehandling, regneark, grafik, video, lyd, undervisning, spil og meget, meget mere.

Få et forspring nu. Vi er nemlig allesammen på vej ind i computeralderen.



AMIGA 500

- vi ta'r leg alvorligt.

FINAL WHISTLE

Anco

Anco var et ret ukendt softwarehus før Kick Off, men nu skal jeg love for, at succesen har givet dem blod på tanden. The Final Whistle er den første af en lang række data-disketter til Kick Off 2. Du skal altså have Kick Off 2 for at kunne bruge dette program.

Du skal desuden have 1 megabyte ram - i hvert fald hvis du vil nyde godt af de mere åbentyse nyskabelser i forhold til det originale program. Det gælder for eksempel lyden, hvor der er kommet et par nye samples til: Publikum bryder spontant ud i fællessang, hver gang der sker noget spændende, og spillerne kommer med et realistisk støn, når de bliver fældet.

Der er også kommet en dommer på banen, og langs sidelinjerne løber et par linjevogtere rundt og vifter med deres små flag. Hvis du bliver for grov, løber dommeren hen til din spiller, og giver ham et gult kort. Hvis det gentager sig, peger dommen ud af banen med en bestemt mine...

Når en spiller er skadet, kommer en lille træner løbende ind på banen med sin førstehjælps-taske. Hvis spilleren kan fortsætte, nikker han. Hvis skaden er for alvorlig, ryster han på hovedet, og den uheldige spiller må pænt følge med ham ud af banen.

Det er meget sødt altsammen, men ændrer egentlig ikke ved gameplayet. Af ændringer, som også S12K-ejerne kan få glæde af, kan nævnes:

Spillerne er begyndt at flytte sig mere intelligent i forhold til hinanden. Før placerede de sig udelukkende i forhold til boldens position - nu tager de også højde for, hvilket hold der er i besiddelse af bolden.

Spillerne har også fået "rigtige" navne. Hver nations hold består af kendte fodboldspillere fra det pågældende land. Desuden er der mulighed for at se de enkelte spillers attributter - inklusive "flair", der er et nyt mål for, hvor sprudlende og selvstændigt en bestemt spiller opterer sig.

Som noget nyt er der mulighed for at lave saksespark, hvilket især er nyttigt i kampen om lærningerne. Man har fået mere kontrol over sine indkast, hvis styrke nu afhænger af, hvor længe man holder skydekappen i bund. Også hjemesparkene er blevet mere avancerede. Man kan nu styre både styrke, højde, skruer og retning - hvordan det præcis hænger sammen, har jeg endnu ikke fundet ud af.

Der er også indlagt mulighed for at spille med "off side", men det bliver næsten aldrig dømt. Endelig er der lagt fire nye baner ind i spillet. Den ene er fyldt med jordknolde, der får bolden til at hoppe uforudsigeligt omkring. Den anden er en decideret mudderpel, hvor både bold og spillere nærmest klistrer til banen. Endelig er der en glat isbane og en såkaldt "Wembley" bane, der skulle være særlig perfekt, men i virkeligheden ligner den normale til forveksling.

Men er det hele så pengene værd? Hvis du ikke har 1 megabyte, får du ikke glæde af de kosmetiske forbedringer, hvilket ikke lader særlig meget tilbage. Bortset fra at målmandene er blevet mere stationære, er der nemlig ikke ændret meget ved selve gameplayet. Så kan man selvfølgelig indvende, at det heller ikke er nødvendigt at ændre et gameplay, der i forvejen fungerer perfekt. Men man kan også diskutere det "nødvendige" i de ændringer, der trods alt er indført, og som er beskrevet ovenfor.



AMIGA - Den nye hjemsparks-feature. Læg også mærke til dommeren og linjevogteren.

Personligt synes jeg, at Anco efterhånden presser citronen lige lovlig meget. Kick Off 2 er ikke blevet bedre med "The Final Whistle" - højst lidt anderledes.

Søren

AMIGA

Kr 230

Gratifikationen er som den altid har været, men hvis du har nemdvildelse kan du glæde dig over dommer og linjevogterne, som da var meget søde ud. Det samme gælder træneren, der løber ind på banen, når en spiller er skadet. Men det tager lidt, og kan blive trættende i længden. De forskellige bane-udrustninger formår heller ikke at tilføje spillen afgørende nyt. Kick Off er Kick Off - uanset om banen er brunt, blå eller grøn. Den eneste er den grafiske på mudderbanen. Hvis du har 1 Mb får du desuden et par lyd-samples af fjulende tilskuer. The Final Whistle indeholder en række små "face-touches", men ændrer ikke afgørende ved selve gameplayet. Mest for træk, og kun hvis de har 1 Mb.

Grafik	70%
Lyd	70%
Gameplay	72%

OVERALL 73%

COMMODORE 64

Final Whistle kommer ikke til 64'eren, men Anco arbejder netop nu med en C64 version af Kick Off 2 - på cartridge. Flere nyheder, når vi får dem.

VETO BOX

Søren, din inkompetence er rimelig bekendt i Final Whistle er prisen over i et i Kick Off serien. Her er målet at nye muligheder for at genoplive spillet - iført for en billig penge. Fars af originalen vil ikke muligheden for at spille med off-side, tage en tur på Wembley stadion, eller se en lille masse lægge dommen over, hvorvidt en spiller får lov at fortsætte kampen eller ej. Scenestællene er også blevet mere realistiske, da forsvaret er blevet forbedret. Alt i alt er der dermed basis for endnu en Kick Off sæson. Min OVERALL: 87%

WALL STREET

Magic Bytes

Du kender dem. De går rundt i deres nypressede jakkesæt, hvor alene slipset koster flere penge, end du kan tjene på en måned. De er grå, de ved hvor de vil hen. De ligner hinanden, og de ved hvorfor. De er Danmarks håbefulde mænd. Under armen har de den obligatoriske attache-taske, der indeholder "Financial Times", "Børsmedglørens ABC" og en madpakke med to stykker med leverpostej.

Op sjovt nok synes de alle sammen at være på vej hen til det samme sted: Københavns Fond-børs. Imens kan de så gå og diskutere, hvordan de tjente en halv million på oliepriserne, snørede Claus Riskjær Pedersen i en støvsuger-handel, eller grine lidt af de stakler, der havde investeret deres penge i Kronebanken og Nordisk Fjer. Kendtegnende for denne grå mængde af ulastelig klædte klienter er også, at mange af dem tjener styrtende med penge - eller taber dem igen. Under vilde yuppie-udråb kaster de sig ud i kampene for at skrabe til sig. Lyder titlulende, ikke sandt?

Men før man kan tjene penge i den store stil, må man have lidt startkapital. Og medmindre dit fædrener ophav tilfældigvis har lyst til at låne dig en lille million, så er din fremtid som børshøj nok temmelig tvivlsom...

Men i "Wall Street" er chancen din! Du starter med en vis portion penge, og skal sørge for at få dem til at vokse - helst til en million dollars. Hvor stor din startkapital er, afhænger af så meget - hovedsageligt din viden om børsmarkedet. Først skal du nemlig igennem en quiz, hvor dit kendskab til værdipapirer o.lign. afgør, om du skal have fem, ti, tyve eller tredive tusinde gode amerikanske dollars at lege med. Og ja, jeg plejer at starte på 5000 bucks.

Så går selve spillet igang. Det hele foregår på den måde, at du får nyheder ind fra forskellige kanaler. De kan f.eks. gå ud på, at der er konstateret rottekød i MacDonalds burgere - og det påvirker selvsagt aktiemarkedet. Vil du høre flere nyheder, blader du hastigt videre, og når du synes, at du ved nok, kan du vælge at reagere. Det bringer dig hen til en oversigt over aktierne, hvor kursen står noteret. Du skal nu prøve at vurdere, hvor det kan betale sig at investere, og om kursen er i stigning eller nedgang.

Det drejer sig altså om at tjene penge, og derfor må du tage alle midler i brug. Hvis du f.eks. får et varmt tip, gælder det om at slå til, før alt for mange opdager tendensen. Du har 10 sekunder til at klare alle dine transaktioner - det skal simulere den hektiske stemning på børsen.

Skulle du vælge ikke at investere i aktier, er der muligheder for også at spekulere i guld, D-mark, bankkonti, obligationer og andet godt. Skulle der blive brug for det, kan du oven i købet tage et rask lille banklån - men husk, at der er en regning, der skal betales.

Og sådan fortsætter spillet i en uendelighed. Du køber og sælger, taber og vinder. Men der er desværre een ting, som gør spillet noget svagere: Det er ikke rigtige penge, der spilles om. Man er

vist en smule mere vovet, når man bare spiller om tal på en skærm og derfor bliver det også sjældent til de helt store sommerfugle i din børshandlemave. På 64'eren går spillet også en smule langsomt, idet skærmen går i sort i fem sekunder, hver eneste gang du skifter menu.

Hvis du gerne vil lære noget om markeds-værdier, aktiemarkedet osv., er det da et meget instruktivt program - f.eks. kan du løbende få forklaret forskellige fag-glosser. Om ikke andet lærer du i hvert fald lært een: Aldrig at investere i spil, der ikke holder din interesse fanget.

Christian

AMIGA

Kr 375

Amigaversionen er ude, når du læser dette.

COMMODORE 64

Blandt kr 169, disk kr 249

Gratifikationen består nærmest kun af tal og bogstaver, og lyden glimrer også hovedsageligt ved at mangle. Hvis man kigger manualen igennem, kan man se, at mange features er blevet fjernet i forhold til de andre versioner. Hverken de værdier, der tjener det hele, eller en smule gløve. Det hjælper ikke stort, at man kan nemt sætte på en gang - det er for kedeligt i såvel længden som bredden.

Grafik	58%
Lyd	30%
Gameplay	48%

OVERALL 45%



AMIGA - Et lettilgængeligt rollespil med masser af grafik.

DRAGON FLIGHT



AMIGA - Den animerede intro-sekvens er med til at lægge den rette stemning.

Thalion

Magien er væk. Både den sorte, den hvide og den, folk brugte hjemme i køkkenet for at slippe for opvasken. Alle de gode drager er også væk. Til gengæld lurer der masser af monstre ude i de dybe skove og oppe i bjergene, men især nede i hulerne. Kun byerne er relativt sikre.

Sådan har det været i mange, mange år. Og sådan bliver det måske ved med at være, hvis denne histories hovedpersoner, fire forældreløse ynglinge, ikke gennemfører spillet. Der er Bladus, det stærke han-menneske. Rinakles, han-menneske med interesse for magi. Dværgerne Dobranur og den underskønne elverpige Andariel, der nok skal vide at sætte hjertet i brand på tværs af

alle raceskel. Sammen drager de ud i verden for at genopdage magiens mysterier og måske endda løse hemmeligheden bag dragernes forsvinden.

Dette musestyrede rollespil tager sin begyndelse i byen Pegana. Omgivelserne ses næsten lige ovenfra i varieret grafik. Huse af varierende farve, form og størrelse - komplet med indbyggere, butikker og så videre. Folk går forbi på gaden, og det er muligt at kommunikere med dem allesammen. Deres svar er meget forskellige: "God tur!", "Glid!", eller "Du skulle tage at besøge min fætter i Brindil-Bun!"...

Samme overkuelige kortsystem bruges under dine spilleres rejser ude i verden. Hvis du endelig skulle fare vild, kan du med fordel anvende et antikt verdenskort med automatisk lokationsviser. Anderledes bliver det, når dit team vover sig ned i en af de mange mørke labyrinter. Her skifter synsvinklen til et mere traditionelt 3D-display med alle muligheder for at fare vild.

Eller komme i kamp. Bag mange af de lukkede døre finder du onde monstre, der ikke har andet at lave end at dræne din energi. Heldigvis kan de fleste slås ihjel med omtanke, lidt held og det rigtige udstyr. Dine fire personer kan manøvreres rundt på et "skakbræt", mens deres handlinger vises grafisk på en stor del af skærmen. På denne måde kan du lokke monstrene i bagholdsangreb eller prøve at løbe forbi. Desværre er det tilsyneladende ikke muligt at angribe et uhyre "fra oven" - kun fra siderne. Dette kan godt give anledning til en del frustration, men da dine modstandere har samme begrænsninger, lærer man at leve med det.

Som altid i rollespil er fare og blod tæt forbundet med skatte. Det kan enten være trylleformularer, våben, penge eller trylledrikke. Sidstnævnte kan blandes sammen for at kombinere forskellige effekter, men hvordan? Det er nødvendigt at eksperimentere, hvilket absolut ikke er ufarligt.

Jakob



GLOBULUS

Innerprise

Med Globy! Du kan lige så godt vænne dig til ham med det samme. Du skal nemlig være sammen med ham længe. Globy er... æh... en hoppende og smilende grøn kugle med arme og ben! Desværre er Globy kommet lidt på afveje, og nu skal han hoppe igennem 25 farverige baner. Hver eneste bane er et lille (nogle gange stort) puslespil, som man på både tænkelige og utænkelige måder skal løse for at komme til den stribede udgang.

Banerne består af platforme, der er forbundet med stier, bakker og skrænter. Det hele er opbygget af klodser. Man ser banen skråt oppefra og har et stort overblik over banen, alt efter hvor stor den er.

De fleste felter er bare farvede, men på nogle af dem er der pile, miner, stopskilte, katapulte, is, sorte huller, blokader eller pigge. Går man op på en katapult, bliver man slynget over et felt i den retning man går. Lander man på en pil, som viser f.eks. til højre, bliver man skubbet i denne retning. Sorte huller ryger man ned i, pigge spidder man på, is glider man på og stopper først, når der kommer et normalt felt.

Nogle af disse forhindringer kan man heldigvis fjerne. Ved hjælp af noget dynamit kan man sprænge stopskilte og miner væk, og med en smartbom kan man sprænge eventuelle fjender i luften. Man har også nogle kontakter, der når man bruger dem, vender banen 180 grader (står man overfor en bakke som går op, går den ned, når man bruger en kontakt). Dette er yderst praktisk, da Globy ikke er i stand til at gå op ad bakker (måske skyldes det overvægt. Han er jo lidt rund). Kontakterne vender samtidig pilene, så de peger i en anden retning.

Rundt omkring på stierne, er der nogle små, blå kugler, som man efter hver levet kan købe ekstra liv, dynamit, kontakter og smartbombs for. Timing, tænkning og tålmodighed er ingredienserne til at få et helt fantastisk udbytte af dette spil. Så snyd ikke dig selv, spil det før din nabo! *Dorthe*

AMIGA

Kr 449

Oversigtskontiene er meget pæne og klare, mens 3D-afsnittene godt kan virke lidt ensformige. Til gengæld er de grafiske kampscener både veltegnede og flydende animeret. Der er ingen lyd effekter, men derimod en række forskellige melodier af udmærket kvalitet. På mange måder er Dragon Flight et glimrende og fortjente rollespil, også selv om de tyske designeres engelsk og til et lidt fantastisk. Og så byder spillet på den lækreste manual, jeg har set længe! Alle tiders for alle dem, der er blevet trætte af SS's ensformige AD&D spil.

Grafik	79%
Lyd	78%
Gameplay	86%

OVERALL 92%

COMMODORE 64

Desværre kommer Dragonflight ikke til 64'eren.

AMIGA

Kr 375

Grafikken er ganske pæn. De festlige farver giver liv i den ellers dystre baggrund. Globy hopper elegant hen over banerne uden at rykke, og man bliver virkelig glad, hver gang han så lykkeligt bliver slynget i luften af en katapult og lander i den regnbuefarvede udgang. Han er virkelig sød. Musikken er lørdaldene og slet ikke så dårlig, hvis man kan li' klassisk musik. Dog kan det også blive for meget af det gode og selv de største Mozart-fans, skruer nok ned for den efter en limeid. Men Globy er jo så kær, så man tilgiver ham gerne.

Grafik	84%
Lyd	75%
Gameplay	86%

OVERALL 88%

COMMODORE 64

Der er ikke planer om nogen C64-version.

WOLFPACK



AMIGA - En intetanende destroyer sejler lige ind i dit sigtekom. Klar ved torpedoerne...

Mirrorsoft

Kaptajn Romberger var begyndt at blive nervøs. Som leder af et "ulvekoppel" bestående af tre ubåde, var ansvaret også til at få øje på. Førers ordrer var helt klare: Sænk alle de allierede tons, du overhovedet kan komme til. Og her var han så. På vej til at sænke en konvoj, der skulle bringe fødevarer og forsyninger til England. Hans trætte øjne stirrede intenst på den grønne skærm, der forhåbentlig snart skulle frembringe det billede, han satte allermost pris på: Fjendtlige skibe. Rundt om ham kunne han høre de to andre dieselubåde, der gled næsten lydløst gennem vandet. Han var på jagt, og de hvide prikker, der var ved at tegne sig på det lille display viste, at byttet ikke var langt borte. Anspændt gav han ordre til at torpedoerne skulle klargøres...

Kommandør Talbot følte sig sikker - og med god grund. Han stod på dækket af en angelsk destroyer, og rundt om sig havde han fire artsfæller. De skulle beskytte de to transportskibe mod tyske ubåde, men indtil videre havde de ikke set så meget som et periskop. Deres kraftige lidkraft havde åbenbart været nok til at skræmme selv den mest ihærdige tysker væk, tænkte han ved sig selv og overvejede, om han kunne nå hjem til sin fave o'clock-tea den næste dag. Og mens han på den måde stod og stirrede ud over havet, fik han pludselig øje på noget, der fik hans hjerte til at ændre form - de lange hvide striber fra torpedoer, der med dræbende præcision nærmede sig deres mål...

Hvordan denne lille, totalt ukendte episode af 2. Verdenskrig endte, vil jeg helst ikke udtale mig om, men med "Wolfpack" har du muligheden for at finde ud af det. Du har nemlig valget mellem at tage kontrol over en allieret overflade-styrke eller gå lidt mere i dybden som en del af en tysk ubådsenhed. Alt efter hvad du vælger, vil du blive sat over for forskellige opgaver, idet en flådestyrke som regel skal nå et bestemt sted hen, mens tyskerne skal forsøge at forhindre det.

Som tysk ubåds-kaptajn har du typisk kontrol over 3-4 fartøjer, og du skal forsøge at placere dig så godt som muligt, før det store helvede med torpedoer og dybdrevsbomber bryder løs. Naturligvis kan du ikke befinde dig i alle ubådene på en gang, men til gengæld kan du frit skifte imellem dem, så du altid befinder dig i den, der ligger tættest på fjenden - eller længst væk. Et temperamentssspørgsmål...

Når du ikke har kontrol over en ubåd, overlader

du kontrollen til den pågældende kaptajn, som du dog godt kan have givet ordre til at sejle et bestemt sted hen. Om han så også gør det, varierer fra kaptajn til kaptajn.

Hele handlingen udspiller sig på et enkelt skærm-billede, der giver dig overblik over de nødvendige kontroller, så du hele tiden kan holde øje med slagets gang. Der er mulighed for at kalde et lille kort frem, stige og dykke, aflyse torpedoer, navigere og meget andet godt. Til din hjælp har du et lille meddelelses-felt, der hele tiden gør dig opmærksom på, hvad der sker. På den måde bevarer du (måske!) overblikket - selv når handlingen bliver hektisk.

Hvis du i stedet vælger at tage kontrol over overflade-flåden, så viser det sig, at der ikke er de helt store forskelle i styrings-metoderne. Også her skal du sørge for at holde dig i dit rigtige skib, finde fjenden med sonar og radar, klargøre dybdrevs-bomberne og sætte ubådene igang med et ufrivilligt dyk. Du tager kontrol over både destroyere, tankere og fragtskibe, og spillet virker generelt mere udfordrende her end som U-båds-kaptajn.

Spillet rummer 12 missioner, som du kan spille fra en af siderne, eller måske dyste med en anden søvilk. Skulle du blive træt af disse 12, er der mulighed for at designe dine egne, hvor du kan gøre styrkeforholdene fuldstændig skævt. Du bestemmer, hvor der skal sejles til, hvem der er på hver side, hvilken tekst der skal tjene formålet som taktisk oplæg, og endelig hvilket år det foregår. Det sidste er af højeste vigtighed, da den teknologiske faktor spiller en stor rolle i krigen.

Generelt må man da også sige, at det er et indtryk af nøjagtighed man får, når man spiller Wolfpack. Alene den ting, at man kan spille det fra to sider er både originalt og kækkomment.

Der hvor det for alvor halter, er når det rigtigt går løs. Spillets høje tempo gør nemlig, at det praktisk talt aldrig rigtig lykkes at have fuldstændig kontrol over sagerne. Og så snart man lader kontrollen gå over til en af kaptajnerne, gør han noget helt anderledes. På den måde bliver det taktiske indhold, der ellers er så fint i resten af spillet, begrænset til en forvirrende omgang. Desuden er missionerne en smule ensformige.

Derfor kan jeg kun anbefale spillet til rigtige fans af genren - andre bør nok dykke, og først komme op igen, når Silent Service II kommer på banen.

Christian

AMIGA

Kr 449

Teknisk er det et flot produkt med god manual. Fremragende grafik (selvom den er ensformig) og atmosfæriske lyd-effekter, der gør deres til at skabe lidt atmosfære. Wolfpack indeholder et par enkelte gode "ryskabelser", der bestemt liver op på det hele, men desværre bliver helheden ardelet af et lidt kedeligt gameplay.

Grafik 83%
Lyd 85%
Gameplay 63%

OVERALL 67%

COMMODORE 64

Spillet udkommer ikke til 64'eren...

U-BÅDENS HISTORIE

1620 - Hollænderen Drebel påstår at have sejlet under vandet.

1680 - Skibsskruen opfindes, men fanger ingen interesse.

1774 - Englænderen Day overlevede 24 timer under vandet i sin egen ubåd, men dykkede derefter desværre for dybt.

1776 - Under den Amerikanske uafhængighedskrig indleder Amerika historiens første ubådsaktion. Den mislykkes.

1800 - Den danske ubåd Nautilus bliver lanceret, men har næsten ingen interesse i befolkningen.

1866 - Den første automatiske torpedo bliver opfundet, og giver dermed ubåden en ny chance.

1897 - Holland starter en serieproduktion af ubåde.

1902 - England bygger deres første ubåde, der straks vækker stor frygt hos Frankrig og Tyskland.

1940 - Anden verdenskrig starter, og tyskerne skaber stort påstyr med deres ubåde, der arbejder sammen i hold - de såkaldte "wolfpacks".

1942 - England kommer godt med, og begynder at sænke tyske slagskibe. Tysklands dominans er brudt.

1966 - Beatles hiter med "Yellow Submarine".

ABSOLUT

AMIGA 2000



OBS! NY PRIS!!!

AMIGA 2000 Studie: **10.300,-**
AMIGA 2000: **11.995,-**

Tilbehør til AMIGA 2000

3.5" Diskettedrev	1.195,-
XT-kit	3.175,-
AT-kit	6.650,-
Intern genlock	2.435,-
20 Mb harddisk	3.875,-
50 Mb harddisk	6.100,-
2 Mb RAM-kort	2.665,-
8 Mb RAM-kort	6.785,-
68020 ACC. kort	9.760,-
68030 ACC. kort	10.980,-
Ring og hør på studiepriser!	

Monitorer

Commodore 1084s	2.995,-
Philips 8833-II	2.695,-
Philips monocrome	1.095,-

Printere

Star LC10 Colour	DAGSPRIS
Star LC 20	
Star LC 24-10	
Star LC 24-200	
Star LC 24-200c	
Star LC 200 Colour	

Leveres med 2 år's
autoriseret garanti.

Matrix printere leveres med
DK manual+kabel.

Printere fortsat

Star laser LS-8II
Den nye! 8 sider/min.
Og 1 Mb ram **12.195,-**

Star LS-04
Den nye! 4 sider/min.
Og 1 Mb ram **9.775,-**

Citizen 120D	1.995,-
Fujitsu SP320Q	4.870,-
Olympia ESW 1000	2.995,-
MPS 1230	1.695,-
MPS 1550C	2.695,-

Joystick

The Arcade	260,-
The Arcade turbo	340,-
The Boss	199,-
Red Ball	329,-
Super three way	395,-
Super Pro Autofire	295,-

Diskdrev

Qtec 3.5" diskdrev	
Tænd/sluk bus	995,-
Qtec 5.25" diskdrev	
Tænd/sluk bus	1.595,-
Commodore slimline	
3.5" diskdrev	1.395,-

Disketter

3.5" No Name	79,-
5.25" No Name	59,-
Basf 3.5"	99,-
Basf 5.25"	78,-
Esselte 3.5"	99,-
Esselte 5.25"	78,-

Hør på 100 stk. priser!!

Harddisk

Commodore A590
20 Mb, med mulighed
for 2 Mb ram udv. **4.295,-**
Ram pr. stk. 512 Kb **395,-**

Vi fører hele
GVP's produktserie
Ring og hør vores priser!

Pakke

AMIGA 500
Kindwords 2.0, Fusion Paint,
Kick Off 1, F18 Interceptor,
Indy Action Game **4.495,-**

AMIGA 500 HUGO pakke

AMIGA 500 - A 501ram udv.
Spillet HUGO - 5 sjove spil
Med Joystick

TILBUD!! **4.695,-**

Indstikskort A500

Eprombrænder	1.595,-
Epromkort 1Mb	695,-
Eprombank	1.495,-
DMA-Port Kabel	495,-
DMA-Port forlænger	195,-
DMA-port expander	585,-
Nordic Power Cartridge	1.195,-
Action Replay MKII	1.195,-
Commodore A501	695,-
Rex 512Kb Ram udv.	695,-
Maximem 512 Kb udv.	849,-
Gary Adaptor	348,-
CPU adaptor	398,-
Ram kredse 512Kb	395,-
Action replay 2 A2000	1.195,-

AMIGA

Musik & Lyd

Datel Sound Sampler	1.495,-
Amitech sampler	795,-
Datel Midi interface	695,-
Alcotini sound sampler	795,-
Creative Sound sampler	849,-
Pro Sound Designer	1.285,-
Intersound	895,-

Tilbehør

Amiga TV modulator	295,-
musemåtter	78,-



Mousemaster joystick-	
mus omskifter	395,-
multiplayer kabel	225,-
A10 stereohøjttalere til	
alle Amigamodeller	385,-
Støvlåg til A500	150,-
Diskbox 3.5" - 80 stks.	110,-



Philips TV-tuner	995,-
Boot Selector	98,-
Kickstart omskifter	295,-
diskbox 5.25" el. 3.5"	110,-
Esselte Diskbox 3.5"	
60 stks.	195,-
Esselte Diskbox 5.25"	
60 stks.	150,-

Bruger-programmer

Interword	895,-
Interspread	895,-
Haicalc	395,-
The Works	995,-
Diskmaster	545,-
Wordperfect 4.1	1.995,-
Excellence	3.495,-
Superbase Pers. Dk	995,-
Amiga Budget	595,-
Amiga Tips3/Lotto	495,-
Quarterback Tools	795,-
Quarterback	
Version 4.2	695,-
Amiga Comal	995,-
Interasm	895,-
Lattice C 5.5	2.995,-

Kommunikation

Tornado 2400B modem	1.695,-
Mini modem	1.695,-
Online komm. prg.	1.195,-



"Kom ind på Amiga Expo og besøg vores stand, og bliv overrasket over alle de gode messetilbud. Se bl.a.: Amiga 3000, de nye matrixprintere fra STAR, professional Page 2.0 samt meget, meget mere!"

Video/Grafik

Flatbed Scanner	5.995,-
Håndscanner	2.995,-
Video 3.0	4.295,-
DPaint III	895,-
Digipaint	795,-
Digipaint 3.0	1.595,-
Digiview 3.0	1.995,-
Digiview 4.0	2.495,-
Photon Paint 2	695,-
TV text	1.595,-
TV Show	1.295,-
Pro Video Plus	3.995,-
Professional Page 2.0	4.295,-
Professional draw 2.0	1.995,-

Tilbud

Amiga 500 PC XT-kit
Indstikskort med:
8 MHz clockfrekvens
512 Kb Ram i Amiga-mode
700 Kb Ram i PC-mode
DOS 4.01 med SHELL

TILBUD!! 2.995,-

TILBUD

Postordre

**VORES TELEFON SVARER
HELE DØGNET**

Alle priser er inkl. moms

Besøg også vores nye
Creative Center



Istedgade 110

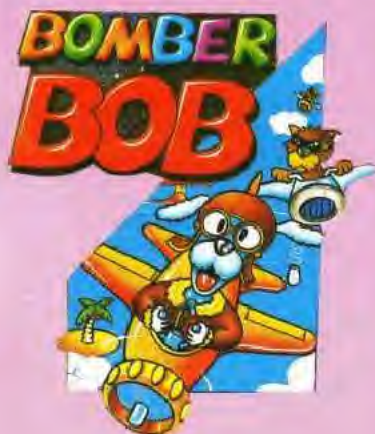
BETAFON

Istedgade 79 • 1650 København V.
Tlf. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50

BOMBER BOB

Idea

Har du nogensinde hørt om et virkeligt nuttet shoot-em up? I hvert fald kommer du til det nu. For dette spil handler om en rigtig blodtørstig hund, som er flygtet fra mors varme skød foran pejsen, og har snuppet et fly fra den lokale lufthavn. Nu skal han udrydde alle de slæmme bulldogs, katte



Et nuttet skydespil, der går rent ind!

og nazi-grise (i bogstavelig forstand), samt piratmus og utallige andre "bad guys".

Denne legendariske hund, ved navn Bomber Bob, råder over et maskingevær med uendelig ammunition og lige så mange bomber. For hver fiende fiende han skyder ned (eller bomber), får han nogle penge, som han senere kan bruge til at købe nogle bedre våben, turbo motor og meget andet.

I slutningen af hver lodret scrollende level flyver man ind i en 3D grotte, som minder meget om det klassiske spil "Stjeme krigen". Her ser man Bob bagfra og skal så undgå at ramle ind i væggen.

Med sine multitalenter for både flyvning og skydning skal Bob kæmpe sig igennem hele seks baner. Der han, mister han alle sine penge, men beholder dog de forskellige "ekstras", han har anskaffet sig.

Undervejs støder man på nogle skilte, som man enten kan skyde og få penge for det, eller lade være. Hvis man lader være, starter man fra det skilt, man sidst har passeret, når man dør (Jeg plejer dog at skyde dem, for de våben man kan købe er utroligt dyre).

Første bane er forholdsvis nem, men i de følgende baner skal man nok få sin sag for, men spillet egner sig nok alligevel bedst til de lidt mindre øvede spillere, da det muligvis er lidt for simpelt og nuttet for "professionelle" shoot-em up freaks.

Personligt synes jeg, Bomber Bob er et ganske sjovt spil. Jeg ned specielt at se mine fjender falde hylende ud af flyene med kun shorts på, når de blev ramt (de splatter dog ikke ud når de lander. Spillet er fuldt ud nuttet). Nogle andre bliver pulve-



AMIGA - Spillets figurer er udført i en flot børnebogs-stil.

riseret eller springer bare i luften med et boom. Ak ja, hvem siger at det skal være kedeligt at dø?

Dorthe

AMIGA

Kr 375

Grafikken er tegnefilmsagtig og nuttet. I shoot-em up seklonen er farverne friske og både fjenderne og baggrundsgrafikken er tegnet pænt. Grotten er til gengæld ikke særlig meget at prale af. Der er stort set kun to farver i denne del: Sort og hvid. Godt nok er der mørk i en grotte, men... Nuttel! Den forekommer dog kun i starten af spillet. Lydeffekterne er som de må være og ikke så utrolig meget bedre. Det er gameplayet, der trækker spillet op på det niveau, det ligger på. Men det er vel også det vigtigste på længere sigt.

Grafik	76%
Lyd	72%
Gameplay	80%

OVERALL 81%

COMMODORE 64

Foreløbig er der ikke planer om nogen C64-version.

THE ULTIMATE RIDE

Mindscape

Hvem kunne ikke tænke sig at skifte den lille grønne Puch Maxi (nu er den vel ikke båret?) ud med en kompetent fuldblods-motorcykel? Fræse ud mod solnedgangen med adskillige heste under dig, mens fuglenes pippen totalt overdøves, og den friske sommerluft hørmes godt og grundigt til? Den rene idyll!

Hvis du nu kan skrive under på ovenstående, så har Mindscape kreeret programmet til dig: The Ultimate Ride, der giver dig kontrol over intet mindre end seks motorcykler - det skulle vist være tilstrækkeligt.

Når først du har udvalgt din vinder-fræser, skal der naturligvis sættes hjul på, og her har du syv forskellige sæt at vælge imellem. Det er fornuftigt at skæve til, hvor du skal køre henne (der mange sving på banen, eller er der stor risiko for regnskyt? Mængden af valgmuligheder fortsætter - og blandt de mest interessante er muligheden for at spille med en eventuel ven.

Men først skal i naturligvis have noget at køre på, og her kommer racerbanerne ind i billedet. 6 styks, der alle byder på masser af asfalt og en ordentlig håndfuld sving. Du skal køre mod fem modstandere, og du kan selv bestemme, hvor stærkt de skal køre. Din egen motorcykel har seks gear og forskellige køreegenskaber, alt efter hvil-

ken type dit valg faldt på. I det hele taget er der rig mulighed for at tilpasse tingene, så de passer til dit hidtige temperament.

Selve kørslen er... forvirrende! Du ser handlingen ud gennem et frontvizir, der er stationært. Det betyder altså, at du ikke har en spritte, der bevæger sig. Derimod tipper hele landskabet, når du drejer! Det fik mig til at tro, at det var en flysimulator, jeg havde fået fat i, og jeg begyndte straks at lede efter katapultsædet! Det virker ekstremt frustrerende de første mange gange, hvor man pludselig drejer hele landskabet 180 grader, skrigende forlader banen og mister dyrebare sekunder.

Hvis man befinder sig i kvalifikationsrunden til det egentlige fræs, mister man mere end bare lidt tid - hvis ikke man kan gennemføre 3 omgange uden at vælte fem gange, får man nemlig lov til at starte i dårligste position. Jeg starter altid i dårligste position!

Det er især svingene, der er slæmme. For selv om man har et nydeligt lille oversigtskort oppe i hjørnet, der nok skulle kunne advare mod de første kurver, når man sjældent at få gearet så meget ned, at man ikke bare kører ud over side-linjen og ender sprællende i en bunke grantræer. Vældigt underholdende... Resultatet bliver derfor desværre tit, at man "nøjes" med at køre 110 km/

t for at kunne gasse tilstrækkeligt ned, når man kommer ud for et seriøst sving - og det dræber desværre de fartmuligheder, den hurtige grafik ellers lagde op til.

Hvis du ikke gider køre på en bane, kan du i stedet brænde asfalt på et af de seks store motorvejskomplekser. Det er også en fremadrettet historie med sving, tunneller, modkørende trafik, politibiler, køer og får på banen (!) og meget andet sjov. Du bliver kun tilladt fem styrt, og skal altså prøve at nå frem til den anden ende af banen, hvor du til gengæld bliver underholdt med en lille underholdende tegnefilmssekvens. Hvis du f.eks. gennemfører den japanske tur, ser man hvordan vores egen lille James Dean kører frem til en kil, hiver et sværd frem og begår Hara-Kiri Point til Mindscape.

Når du er ved at blive træt af de medfølgende baner, er der mulighed for at modificere dem. Du kan således vælge antallet af sving, bakker, tunneller, vejtypen osv., og save det hele til sidst.

Vælg, vælg, vælg. Det er det, det hele drejer om. Valg-mulighederne er utallige og viser, at der her er tale om et produkt, der virker velovervejet og kvalitetsfyldt. Men racerbanerne er svære at have med at gøre, og motorvejene har desværre en tendens til at blive kedelige.

Og det kendetegner uheldigvis hele spillet: De

LINE OF FIRE

US. Gold

Det gik ellers lige så godt. De to kommando-helte, Rød og Blå, trængte usete ind i fjendens hovedkvarter og beslaglagde Rapier maskinpistolen. Men på vejen ud blev de opdaget af en patrulje. 4-500 skud fra deres "uendelig ammunition" maskinpistoler ordnede den side af sagen på et par sekunder, men de var stadig langt hjemmefra.

Det var nok derfor, Rød og Blå kaprede en militær-jeep, bekvemt nok udstyret med en kompetent chauffør. Så kunne de to helte nemlig rigtig forsvare sig mod de fremstormende horder uden at tænke på at skifte gear, dreje på rattet og den slags.

Hvis du på nuværende tidspunkt regner Line of Fire for en Operation Wolf kopi, tager du ikke helt fejl. For selvfølgelig har Rød og Blå hver en energimåler, selvfølgelig kan de kaste med "ødelæg alt" granater, og selvfølgelig kan de få ekstra energi ved at skyde Røde Kors kasserne. De kan også få ekstra granater ved at skyde på granatkasserne, men det havde du nok også gættet.

Okay, what's new? Jo, der er otte levels, hvilket er to mere end i Operation Wolf! Bevægelsesretningen er også anderledes. I stedet for at plette fjender på en baggrund, der scroller fra venstre mod højre, pletter du i Line of Fire fjender på en baggrund, der scroller enten IMOD dig eller V_K fra dig i 3D.



AMIGA - På første level gemmer fjendens soldater sig bag oilelander. Operation Wolf har ikke levet forgæves!

Eksempel 1: Du løber ned ad en gang og skyder 19 kampsoldater, drejer og skyder 19 mere.

Eksempel 2: Du sidder i en jeep og skyder et par helikoptere ud over vindspejlet, tager et skarpt sving og begynder at hælde varmt bly ud over bagsmækken i stedet.

Eksempel 3: Næsten som eksempel 2. Læs blot "speedbåd" frem for "jeep".

AMIGA

Kr 375

God grafik, rimelige lydeffekter, veltegnede figurer og eksplosioner arbejder perfekt sammen, og skaber dermed et hektisk og underholdende "skyd dem alle sammen" spil. I det hele taget ligger Line of Fire meget tæt på arcade-originalen. Intro-sekvensen og mellem-scenerne er bevaret sammen med procent-udregningerne, og det eneste der mangler er plastic-maskinpistolerne fra spillemaskinen. De erstattes dog fint af en god mus-joystick er ikke lige sagen i et spil som dette. Line of Fire er et af de bedste spil af sin slags. Køb det, hvis du er til sansels vild kombineret med hurtige reaktioner.

Grafik	88%
Lyd	75%
Gameplay	86%

OVERALL 86%



AMIGA - Faldskærmsoldater er ikke godt for dit helbred.

Eksempel 4: Næsten som eks.. JA, JAI JEG SKAL NOK KOMME TIL SAGEN IGEN, SØREN... LAD NU VÆRE MED AT SKÆRE RESTEN AF ANMELDELSEN V_

Jakob

COMMODORE 64

Bånd kr 175, Disk kr 249

Baggrundene er ensformige og dybdeeffekten forsvinder sine steder i et mærkeligt morads af farveklatter. Figurene er ret pæne, men meget grove set tæt på. Titelmelodien er i orden, men i kampens hede underholdes spilleren kun af en række talentløse effekter: Skyd en enkelt gang: "GLOFF"... hold knappen nede og det lyder som en helikopter, der letter! Baneme er længere end på arcade-forbilledet, men til gengæld konfirmeres man ikke med så mange fjender ad gangen. Kollisionsdetektion er ret suspekt, så af og til må man skyde en soldat et par gange eller tre, før han latter det og lægger sig ned. Joystick-kontrollen er også lidt for usikker, og alt i alt er 64-udgaven af spillet ikke anbefalselsværdig.

Grafik	67%
Lyd	48%
Gameplay	43%

OVERALL 47%



AMIGA - Hvis du gennemfører kvalifikationsrunden, får du lov at deltage i selve løbet. Se godt på dine modstandere - om lidt er de væk!



AMIGA - Kortet øverst til venstre viser, hvor du er og adværer mod kommende farer. Som dette lumske sving...

forvirrende køremetoder begrænser farten og dermed underholdningsværdien. Men hvis du alligevel ikke lader dig afskrække af mine manglende køre-evner, bør du ikke løve med at presse gaspedalen i bund og komme ned til dit eget værksted...

Christian

AMIGA

Kr 375

Masser af valgmuligheder gør som sagt dette spil til et umiddelbart attraktivt produkt, men lyden er desværre uninspirerende og larmende. Grafikken varierer fra de seje billeder af motorcyklerne og de nuttede køer til den lidt tynde vejbane og de små grimme modstandere. Spillet er meget frustrerende i starten, men efter lidt tilvænning er det nu ganske spibart. Husk styrthjelmen!

Grafik	79%
Lyd	50%
Gameplay	70%

OVERALL 70%

COMMODORE 64

Forløb har Mindscape ikke luftt planer om nogen C64-version.



C64 - Et glimrende rollespil for begyndere.

KING'S BOUNTY

New World

Den heltemodige eventyrer missede med øjnene mod det skarpe dagslys. Efter flere års hårdt arbejde i underverdenen var det endelig lykkedes at få tæmmet ondskaben. Nu kunne folk roligt tage på campingferie i Helvede. Og han kunne selv få en velfortjent ferie på et par år eller mere.

Og dog!

Mens vores helt havde travlt i hulerne, skete der noget slemt oppe i dagslyset. Kong Maximus' magiske scepter blev stjålet og nu hersker kaosmagterne over det meste af verden. En ny opgave står for døren: Find sceptret. Men hvor? De allerbedste af de onde gravede det ned et eller andet sted og tegnede et kort over området. Så klippede de kortet i 25 stykker og delte de fleste mellem sig. Resten gemte de rundt om i landet sammen med diverse magiske kulturgjenstande, de alligevel ikke kunne bruge til noget. Opgaven syntes umulig, men man er vel eventyrer...

Men hvilken eventyrer? Før du kan begynde, skal du vælge din lederfigur: en barbar, en ridder, en troldkvinde eller en korsridder. Herefter bestemmes sværhedsgraden og spillets univers forberedes. Jagten er i gang!

Her kommer chokket: King's Bounty er ikke bare endnu et rollespil. Faktisk lugter det hele mere af strategi og planlægning. Din figur slipper for at gøre det grove arbejde selv. Du kan frit rekruttere tropper rundt om i landet, lige fra bønder over kæmper og til drager og dæmoner. Hvis du skulle komme i kamp, fungerer du som strateg uden fare for selv at dø. Kampene udføres på et 5 x 6 felter stort område, og selv om systemet er ret simpelt, er der blevet plads til flere smarte finter - for eksempel spejlspejls, der auto-rekrutterer blandt dræbte fjender. Myster du din hær, kan du altid tage tilbage til kong Maximus og tigge dig til begyndelsen på en ny.

I byerne kan du købe magiske formularer - hver by har sin specialitet - og indhente oplysninger om de onde. Det er også her, du kan købe katapulter og studere "Wanted" plakaterne. Katapulterne er nødvendige, hvis du vil indtage nogle af de mange borge, der ligger rundt omkring mellem byerne. Det er her de onde bor, og hvis du får et par stykker bag tremmer, bliver du forfremmet af Maximus. Det drejer sig ikke bare om æren, men også en mærkbar lønforhøjelse og forbedring af evnerne.

Jakob

AMIGA

New World Computing skal nok komme med en Amiga-version, men det venter sikkert nogle måneder endnu.

COMMODORE 64

Disk kr. 295

Grafikken er imponerende. Så kort kan det følges. Flotte stil-billeder og klare, oplysnings roner. Lyden er typisk amerikansk og rollespilsgenlig: dæm. Til gengæld er gameplayet lige netop så originalt og anderledes, at King's Bounty bliver svært at spille. Oskæbnens sædvanlige langsomhed betyder i denne sammenhæng mindre. Den største ulempe er prisen.

Grafik: 89%
Lyd: 40%
Gameplay: 83%

OVERALL 83%

Gremlin

Motorcykel-spil synes at nyde en vis popularitet lige for tiden - der pumpes i hvert fald adskillige af slagsen ud fra softwarehusene. Og Gremlin er da også friske på at følge succesen fra "Lotus Esprit Turbo Challenge" op med endnu et fartspil: Team Suzuki.

For dem, der tror at Suzuki er en japansk risret, kan jeg ærbødigt informere, at det her drejer sig om et motorcykelfirma, der år efter år har formået at placere sig blandt de bedste i flere konkurrencer. Men da deres bedste mand desværre brækkede samtlige knogler i kroppen (et såkaldt total-brud), ringede din telefon en dag, og en kultiveret stemme, der tydeligtvis tilhørte en japaner, som havde studeret på Cambridge, bad dig ydmygt om at tage hans plads. Du sagde ja, hvilket jo var meget heldigt, da der ellers ikke ville være noget spil.

Verdensmesterskabet vinder du nu ikke bare ved at drikke sake - der skal dystes om det. Og før du kan nyde sejrens Sushi, skal du vise dine evner - på 16 baner drysset med gul hånd over hele kloden. Uheldigvis er du ikke alene - 7 andre mænd har snakket med 7 andre kultiverede japanere fra andre firmaer, og du kan derfor vente den skarpeste konkurrence.

Først skal du nu lige vælge din motorcykel - hvor mange kubik skal den være på, og skal den have automatgear? Dit valg betyder en del for sværhedsgraden af spillet, der ellers ikke kan reguleres på andre måder.

Men første gang du flører dig den alt-for-lille køredragt, får du alligevel en overraskelse. Der er nemlig ingen mænd på de konkurrerende motorcykler! For at gøre grafikken så hurtig som mulig, er det faktisk kun motorcyklerne man ser, men skulle du blive for distraheret af dine kollegers fravær, er der mulighed for at slutte dem til igen. Men hvis det skal gå RIGTIG stærkt - og det skal det vel - kan du endda fjerne din egen motorcykel og bare styre ud fra det du ser på skærmen!

Ganske som i "The Ultimate Ride" ser du handlingen ud gennem frontruden, så når du hiver i joysticket, er det hele baggrunden, der bevæger sig. I modsætning til førerløst spil virker det godt her, fordi den fremragende polygon-grafik er så hurtig og detaljeret. Skulle det alligevel blive for meget, kan du vælge at se handlingen fra andre synsvinkler. Det kan være en god hjælp.

Selve løbet starter (forhåbentlig) med din kvalifikation, hvor du skal køre tre omgange. Tiden bestemmer din placering i startfeltet, hvis du vel at

mærke overlever. At forlade banen eller at støde sammen med de andre i det rigtige ræs betyder nemlig sundhedstare for din motorcykel - og på et tidspunkt kan den ikke klare mere. Til gengæld bliver du så belønnet med et action-replay, der viser dit endeligt fra fire forskellige vinkler...

Konkurrencen er som sagt hård, idet du bliver hårdt presset af dine modstandere. Men hvis du har nerver til det, kan du med et tryk på space tage et kig over skulderen for at gennemskue eventuelle kamikaze forsøg bagfra. Og har du ikke lyst til at spille alle banerne igennem, er der ikke noget i vejen for at smugtræne lidt i forvejen, før det gælder de rigtige point.

Udfordringen er altså i rigelig grad til stede, og grundet sine store hastigheder, hæsbæsende overhalinger og mange baner, skulle der være nok at tage fat på. Ulempen er, at farten og styringen i starten tager pipet fra de mest grønne japanere - og så aftager spændingen i længden, når først man har vundet konkurrencen. Men er du bidd af en gal karburator, er "Team Suzuki" et seriøst bud på lidt tohjulet banefræs...

Christian

AMIGA

Kr. 375

Grafikken er hurtig, detaljeret og ret flot. De store publikums-tribuner er specielt flotte, men også modstanderne er tydeligt lavet. Faktisk minder grafikken ikke så lidt om den, man så i Indianapolis 500 - og det er bestemt ikke noget minus. Lyden er rå, med gode motoreffekter, der ikke overlader særlig meget til fantasien. Det gør "Team Suzuki" til noget særligt i den fremragende forløbelse, og de mange muligheder for at indstille parametrene, så man får præcis det spil, man gerne vil ha'. De forskellige synsvinkler er en gammel, men glimrende ting, og ingen af de forskellige views går på kompromis med hastigheden.

Grafik: 89%

Lyd: 82%

Gameplay: 78%

OVERALL 80%

COMMODORE 64

Det skulle være en god chance for en C64-konvertering, ligesom med "Lotus Esprit".



AMIGA - Horisonten har det med at krønge så voldsomt, at man har svært ved at orientere sig.

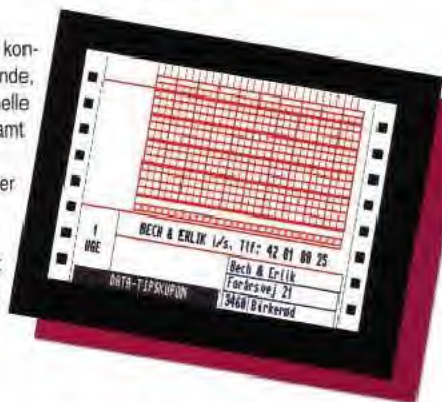


AMIGA - Utroligt men sandt. De førerløse motorcykler finder selv rundt på den anede bane...



Et af markedets kraftigste tips/lotto programmer til konkurrencedygtig pris. Programmerne er lette at anvende, og kan bruges af alle fra syngitippere til professionelle tipsklubber. Dansk program. Udførlig vejledning samt 4 disketter medfølger. Kan installeres på harddisk. Programmerne indeholder alle tænkelige funktioner som f.eks:

- ☆ 160 færdige tipssystemer.
- ☆ Mulighed for konstruktion af tipssystemer efter behov.
- ☆ Avanceret tips-/lotto garantiberegner.
- ☆ Mulighed for rækkekonstruktion ud fra procenter, garanti og tegnfordeling.
- ☆ Lottokonstruktion ud fra lykke/ulykketal.
- ☆ Frasortering af rækker.
- ☆ Avanceret



tips/lotto præmiesøgning. ☆ Omfattende database over kampresultater/lottotal. ☆ Matematisk simulation af tipskampe. ☆ Avanceret regnskabsdel. ☆ Udskrift af datalotto/tipskuponer (incl. on-line). Amigatips/lotto pakken bringer dig et skridt nærmere millionerne. Så send kuponen allerede idag!

Kom og besøg os på Amiga Expo

Golden IMAGE

3,5" Drev Master 3A	795,-
3,5" Drev Master 3A-1D	
m/Trackdisplay	895,-
Mus GI-500	248,-
Håndscanner	1.995,-
RC-2000	
8 MB RAM kort til A2000	
2 MB	1.695,-
4 MB	2.695,-
6 MB	3.695,-
8 MB	4.695,-
RC-500, 512 KB til A500	450,-

512 KB Ramudvidelse

- med UR
- batteri backup
- afbryder
- ramlestprogram
- dansk vejledning.

Kr.350,-

Fat Agnus 8372A	450,-
Kickstart 1,3	230,-
Action Replay MK II	875,-
3.5" internt drev A2000	750,-
SupraModem	1.295,-
RAMKREDSE:	
512 KB kr.	250,-
1.0 MB kr.	450,-
1.5 MB kr.	550,-

SUPRA SERIE 2 SCSI HARDDISKE

A 500

- gennemført bus samt gameswitch
- plads til 8MB RAM
- autoboot under Kickstart 1.3

52 MB Quantum LPS/512KB RAM	4.995,-
52 MB Quantum LPS/2.0 KB RAM	5.595,-
105 MB Quantum/512KB RAM	7.995,-
105 MB Quantum/2.0 KB RAM	8.595,-

A2000

52 MB Quantum LPS	3.995,-
105 MB Quantum LPS	6.495,-

MINIMAX

2,0 MB RAM til A500

Minimax er en intern ramudvidelse til Amiga 500. Den kan udvides i trin af 512 KB, således kan man starte med 512 KB og senere udvide op til 2,0 MB. Ramudvidelsen har indbygget ur.

2,0 MB/ 512 KB monteret	695,-
2,0 MB/ 1,0 MB incl. Garyadaptor	1.150,-
2,0 MB/ 1,5 MB incl. Garyadaptor	1.350,-
2,0 MB incl. Gary- og CPU-adaptor.	1.695,-
Ny Agnus 8372A samt Kickstart 1.3 giver ialt 2,5 MB RAM, hvoraf 1 MB er CHIP-MEM. GI Agnus giver kun 2,3 MB RAM, men man sparer til gengæld CPU-adaptoren.	
1,8 MB incl. Garyadaptor	1.495,-

RW-ELECTRONICS
TLF 45-505539

JA TAK send mig straks :

- ☐ stks. AMIGA tips & lotto program à 495 kr
- ☐ stks. 512 KB ramudvidelse à 350 kr
- ☐ stks. 3,5" eksternt drev à 795 kr
- ☐ Andet: _____

- Beløbet er:
- ☐ Vedlagt i check
 - ☐ Pr. efterkrav (porto kr. 50,- tilkommer)

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr: _____ By: _____

PORTO BETALT

Bech & Eriik
betaler portoen

184

BECH & ERIK

Forårsvej 21
3460 Birkeroed

GAMES PREVIEW

DNC's fremtidsforskere er tilbage med masser af dugfriske spilnyheder. Læs alt om, hvad de kommende måneder har at byde på til Amiga og Commodore 64.

DEMONIAK

Demoniak er indbegrebet af alt, hvad der er ondt. Demoniak er kløer, der river efter de uskyl-diges øjne, hugtænder der flæns-er englenes halse... Demoniak er den forbandelse, der løber gennem alle århundreder - det skrig, der hyler på blod, og som skygger for solen.



SKULL & CROSSBONES

Femten mand på en død mands kiste, ho.. ho.. ho.. og en hel flaske rom!

Hvis du kan skrive under på ovenstående livsanskuelse, så er Skull & Crossbones sikkert lige din kop rom. Spillet's titel hentyder til det berømte piratflag, og her er det vel at mærke den ægte vare, vi taler om. Ikke noget med fjortenårige crackerdrenge og deres destruktive hobby. Næh, dette spil er en nådesløs historie om rigtige mænd, ægte rom, hemmelige skatte og blodig hævn. Skull & Crossbones bliver det første spil i en ny serie Tengen arcade-konverteringer fra Danmark. Gameplayet byder på en avanceret form for sværdkamp, hvor man kan være to spillere på samme tid. Opskriften kunne umiddelbart ligne en blanding af gameplayet i Golden Axe og Double Dragon. Skull & Crossbones udkommer til Amiga og Commodore 64 en gang i løbet af foråret.

Nu har denne Demoniak revet et hul i selve universet, og gennem det hul strømmer hans frygtelige horder, der ikke interesserer sig for andet end vold og tortur. Den klogeste mand i universet, videnskabsmanden Doc Cortex, er civilisationens eneste håb. Og han har en plan...

Doc Cortex har samlet fire superhelte, der ombord i rumskibet Proteus begiver sig ud i universet - på jagt efter komponenterne til en superbombe, som ifølge Doc's beregninger kan lukke det hul, Demoniak så ubelejlighat har revet i vores allesammens univers.

Det kommer nok ikke bag på dig, når jeg nu afslører, at forhistorien til dette spil er skrevet af en tegneserieforfatter - nemlig Alan Grant, der har lavet historier med Batman, Judge Dredd, Robocob, Strontium Dog og andre hårdtslående helte. Spillet beskrives som en kombination af tekst-adventure og "simuleret virkelighed", hvad det så end skal betyde. Demoniak er det første spil i Palace's nye "PURE FICTION" serie, som vi tilsyneladende kan vente os en del af. Husk på... det var Palace, der introducerede det nu

klassiske "Cinematique" system (Future Wars, Op. Stealth)...

Demoniak, det første spil i serien, er programsat til april.

CYBERCON III

"Cybercon III" var ment som en fredsbevarende mega-computer, og derfor overlod man den trygt kontrollen over alle jordens masseødelæggelses-våben (- og hvis du synes, det lyder som en dum og urealistisk ide, så husk at ideen på sin vis allerede er virkelighed).

Men dybt inde i computerens neurale netværk begyndte et snigende vanvid at brede sig. Computerens selvbevidsthed ændrede sig pludselig fra "Den store forsvare" til "Den store ødelægger", og maskinen blev hurtigt enig med sig selv om, at den hellere måtte leve op til sit nye image...

Få overlevede det følgende atom-ragnarok, men årtier senere begyndte de overlevende at finde sammen i små grupper med et fælles mål: Oprøret mod den almægtige computer. Den eneste måde at ødelægge Cybercon III på, er ved at sende en mand ind i selve maskinen. Gæst hvem!

Spillet beskrives som et action/adventure, hvor du skal kæmpe dig vej gennem over 350 forskellige rum. Det hele foregår i en hurtig 3D-grafik, som understøttes af samplede lydeffekter. Spillet er designet af Ricardo Pinto, der var en af hovedmændene bag Carrier Command, så cyberpunk-fans kan godt begynde at glæde sig!

Cybercon III er fra US. Gold og udkommer til Amiga i starten af april.



CENTURION

Dette spil bærer undertitlen "Defender of Rome", og hvis det navn får en klokke til at ringe, så er det nok fordi, det minder en del om et andet kendt spil, "Defender of the Crown". Og tænk... Ved et helt utroligt tilfælde er dette spil netop lavet af Kellyn Beck, som også designede Defender of the Crown. Verden er lille.

Denne gang er handlingen henlagt til Romerriget. Du er en ung, håbefuld officer i den romerske garde, og dit mål er at forsvare riget og indlemme nye provinser. Altså samme imperialistiske grundtanke som i Defender of the Crown.

I bedste Cinemaware tradition er der lagt stor vægt på grafik og lyd, og gameplayet er en meget sammensat historie, hvor du kommer ud for lidt af hvert. Du kan føre krig, udkæmpe gladiator kampe, eller deltage i væddeløb for stridsvogne. Hvis du tør, kan du endda prøve at forføre Cleopatra - den smukkeste kvinde i verdenshistorien...

Centurion: Defender of Rome udgives af Electronic Arts, og Amiga-versionen udkommer først i april.

PREDATOR 2

Hvis du har set den første "Predator" film, hvor Arnie er lige ved at møde sin overmand, så ved du allerede lidt om, hvad en Predator er for en størrelse. Du er sikkert også bekendt med, at fyren kommer fra det ydre rum, og at den har en noget utraditionel hobby, der i korte træk består i at dræbe uskyldige mennesker, få huden af dem, og hænge dem øverst i trætoppene med hovedet nedad.

Nu er der en fortsættelse på vej - både til spillet og til filmen. I filmen er det denne gang Danny Glover (den sorte strisser fra "Dødbringende våben"), der kommer til at gå i vejen for vores adfærdsvanskelige rum-ven fra før. I spillet er denne, lidet eftertrættelsesværdige, rolle overladt til dig!

Som det er ved at blive en vane med den slags filmlicenser (jf. Batman og Robocop), består spillet af en række forskellige action-sekvenser. På første level skal du f.eks. redde nogle motorcykelbetejente fra en skydegal forbryderbande. Det foregår efter det velkendte "Operation Wolf" princip, hvor du bevæger et sigtekornd rundt på skærmen. Der er fire baner ialt, og den sidste lyder specielt interessant. Den foregår i Predatorens "slagtehus"...

Predator 2 udgives af Image

CRYSTALS OF ARBOREA

Arborea den er det sidste stykke overflade i en oversvømmet verden. En verden i kaos.

For Arborea's fire magiske krystaller er forsvundet fra deres hellige opbevaringssteder. Morgoth, herre over Kaos-kræfterne, der hidtil har været holdt i fangen-skab - spærret inde af krystalernes kraft - er nu igen på fri fod, og spredte skræk og rædsel i hele Arborea. Morgoth og hans følgesvende bringer ikke andet med sig end død, djæveltyndelse og undergang. De danser, mens din verden drukner...

Du er Prins Jarel, og sammen med en lille gruppe af dine mest betroede undersåtter drager du afsted for at gå ondskeben i møde. Dit eneste forsvar er dine evner som krigers samt lidt hvid magi. Arborea's fremtid afhænger af, om du finder de fire krystaller i tide, og bringer dem tilbage til de hellige steder.

Crystals of Arborea er et smukt illustreret rollespil, som foregår i en 3-dimensionel verden. Spillet er programmeret af franske Silmarils, og udgives af Palace. Amiga-versionen udkommer i slutningen af april.



Works, og udkommer til Amiga i starten af maj. Det vides endnu ikke, om der også kommer en C64-version

HYDRA

Hvad gør man, når man står med en vigtig forsendelse, der simpelthen SKAL nå frem i tide, og hverken postvæsenet eller de private transportfirmaer kan klare opgaven? Man ringer til Hydra!

Hydra - det er dig. Du er en fjern efterkommer af "Paperboy", men budcyklen har du skrottet til fordel for en lynhurtig speedbåd, udstyret med raketmotorer og maskingeværer. Maskingeværer? Ja, for det er bestemt ikke blevet nemmere at være bud i det 22. århundrede. Naboens bilske buildog er det rene vand ved siden af den modstand, du møder, når du fræser ned ad floder og ær i din knaldrøde fartmaskine. Det er nemlig ikke Morgenavisen Jyllandsposten, du bringer ud. Du tæde varer! Dette hurtige 3D shoot 'em up udgives af Domark til Amiga og Commodore 64, og spillet skulle nå din lokale software shop i slutningen af april. arbejder for efterretnings tjenester og andre magtfulde organisationer, og dine pakker indeholder alt lige fra atom-sprænghoveder til pinlige fotos af respekterede top-politikere. Kort sagt: Eftertrag



SWITCHBLADE II

To århundreder er gået, siden den tapre ridder Hiro besejrede den onde Havoc og på den måde reddede sit land og sit folk fra mørkets kræfter. Men nu har Havoc igen rejst sig fra graven, og den eneste, der har en chance for at jorde ham igen, er en fjern, nulevende slægtning til Hiro...

Man siger godt nok, at historien gentager sig, men alligevel. I det mindste har vi lov at håbe, at Gremlins fortsættelse til det udmærkede spil "Switchblade", er bedre end forhistorien. To'eren er ligesom sin forgænger et kombineret platform/skydespil. Spillet er delt op i 6 levels, der hver består af godt 100 skærme, hvor det vrimer med nærgående fjender. Derfor er det også praktisk med et våbenarsenal, der inkluderer både maskinpistoler, flammekastere og selvsøgende missiler!

Switchblade II fra Gremlin udkommer i april til Amiga.

HILL STREET BLUES

Du kender dem allesammen - Frank Furillo, Lt. Hunter, Hill, Renko... betjentene fra "District Hill Street" er blevet kendte angiveligt i de danske hjem, og nu er Krisallis i fuld gang med at udvikle et spil over den berømte tv-serie.

Op gudskelov er der ikke tale om et ide-forladt shoot'em up, biljagt eller den slags. Program-

mørene har gjort meget for at fange den specielle, hektiske atmosfære, der kendetegner tv-serien, og du får nok at se til. Du overtager nemlig den varme stol i Furillo's kontor, og det er dit ansvar, at budgettet bliver overholdt samtidig med, at kriminaliteten bliver holdt på et acceptabelt niveau.

Hill Street Blues udkommer til Amiga i løbet af foråret.

... Og apropos tv-serier: Vi har netop fået bekræftet, at "Twin Peaks" bliver lavet som spill i første omgang ganske vist til Nintendo, men der er stor sandsynlighed for, at der også laves en computer-udgave, så også Du får muligheden for at udrede de bizarre og uhyggelige intriger omkring mordet på Laura Palmer. Flere oplysninger, så snart vi får dem!

SIM EARTH

Her er fortsættelsen til det spil, der alene i USA har solgt over en kvart million eksemplarer - Sim City. Hvis du nød at udøve den magt, Sim City gav dig, så kan vi kun sige een ting: You ain't seen nothing yet!

Glem alt om byer i Sim Earth får du mulighed for at udvikle hele planeter, og derpå opleve hvordan (mere eller mindre) intelligente livsformer udvikler sig. Et af spillets mål er at udvikle højt avancerede arter, der kan forplante sig videre til andre planeter i solsystemet.

Du er en slags "Gud" for de planeter, du skaber. Det er dig, der fastlægger rammerne i lige fra skabelsens første sekund. Det er dig, der skal opretholde en bæredygtig balance i de vidt forskellige økologiske kredsløb, der udvikler sig på de forskellige planeter. En opgave, der ikke bliver nemmere, når civilisationen først begynder at sætte sig sine forurenende spor.

Spillet giver dig endda chancen for at løse Jordens aktuelle forureningsproblemer. Hvad præcis har du tænkt dig at gøre ved drivhuseffekten? Eller er det allerede for sent at redde Jorden? Var det måske en bedre ide, om du rettede din guddommelige opmærksomhed mod Mars eller Venus? Utallige menneskelige afhænger af din evne til at løse dette og mange andre globale problemer.

Sim Earth udgives af Ocean, og Amiga-versionen skulle være ude til påske.

C så at komme igang!

Nu er det er tid til C-programmering. COMputers Jesper Steen Møller og Henrik Clausen finder derfor kridtet frem og visker tavlen ren i C-skolen.

Første lektion: Der skal vælges en C Compiler.

Af Jesper Steen Møller

For mange er BASIC eller COMAL den første erfaring med programmering, man får. Det er meget nemt at skrive et lille program, der skriver ens navn på skærmen, læser en lille fil, eller måske tegner lidt grafik. Det bedste er dog, at man blot skal skrive "RUN", og så kører det: BASIC (eller COMAL) fortolker hver linje, en kommando ad gangen, mens programmet kører. Sproget C er fundamentalt anderledes, da hele programmet får start "kompileres", dvs. oversættes til maskinens eget sprog, maskinkode.

Fem Amiga C Compilere

Der findes mindst seks C kompilere til AmigaDOS, nemlig Gnu C Compiler, PDC Compileren, North C, DICE, Aztec C og SAS/C (tidligere kendt som Lattice C).

Jeg havde lidt problemer med at skaffe Gnu C Compileren, men de fem andre har været under lup. Først skal vi dog gennemgå nogle grundbegreber.

En kompilering

Hvor man i BASIC eller COMAL har linienumre, har man i C (lige som i Pascal og andre oversatte



SAS/C Compileren er den første Amiga-compiler der bruger Intuitions muligheder.

sprog) en source-kode (kaldes også en kilde-tekst) - en tekst-fil, der skrives og rettes i en tekst-editor. Denne tekstfil indeholder programmet på en letforståelig form, med masser af kommentarer, etc. Når man vil køre sit program, kalder man compileren, der læser program-sætningerne, (og hopper over kommentarene) for til sidst at skabe en såkaldt objekt-fil, der indeholder maskinkode, samt nogle informationer om variabelnavne, mm. En objekt-fil hedder altid noget, der ender på ".o", f.eks. "print.o". C source-filer ender altid på ".c", f.eks. "print.c".

En linking

Når man har en objekt-fil er der kun tilbage at linke (sammenkæde) objekt-filen med en opstarts-kode, andre objekt-filer og eventuelt nogle biblioteker. Ud fra linkerens får man en load-fil, altså en fil, som kan udføres fra CLI/Shell eller Workbench.

Opstartskoden bruges (næsten) hver gang, man skaber en load-fil. Filen indeholder en ruti-

ne, som kaldes først (lige når programmet startes), og koden varetager nogle simple ting, der dels er ens for næsten alle programmer, og dels gøres lettest i maskinkode. Flere objekt-filer kan linkes sammen, en meget nyttig ting hvis man arbejder på et større projekt.

Endelig er der bibliotekerne, der indeholder et væld af objekt-filer (samlet i een fil). I et C-program bruger man mange rutiner (til skærmudskrift, filer, etc.), der er samlet i et såkaldt standard-bibliotek. Et standard-bibliotek opfører sig ofte ens på forskellige computere og computer-systemer, og det er derfor, at C ofte kaldes meget portabelt. I linknings-fasen bliver de nødvendige standard-rutiner hentet ind fra biblioteket (på engelsk library), der har endelsen ".lib".

Fejlfinding

Debugging, eller aflusning på dansk, er desværre en meget vigtig del af program-udviklingen. At finde fejl i ens egne programmer er sommetider hyle-skægt, og sommetider frustrerende.

For at lette arbejdet er debuggeren opfundet. Med en debugger får man lov til at "single-stepe" sit program, altså udføre programmet skridt for skridt. Man har mulighed for, på et vilkårligt sted i programmet at kigge i variabler, og sætte "breakpoints", steder hvor maskinen skal stoppe og afvente nye ordre.

Nogle debuggere giver muligheden, for at bruge source-koden som udgangspunkt for fejlfindingen. Det letter arbejdet en hel del, da man også får sine egne kommentarer (en god ting), med op på skærmen. Man behøver heller ikke noget udpræget stort kendskab til assembler (maskinkode)-programmering.

Front-end

Når man compiler et C program, består det af to eller tre faser. SAS/C benytter to faser. I første fase læses kilde-teksten, og en midlertidig fil genereres. I anden fase oversættes den midlertidige fil til objekt-kode format.

De fire andre kompilere gør i midler til noget andet. Først læser pre-processoren source-filen og eventuelle include-filer, så oversættes det til assembler-linier, som så assembles. Det ville jo være meget besværligt at taste alle de kommandoer ind (pre-processor, compiler, assembler), og derfor findes den såkaldte "front-end", altså selve bruger-fladen, der kalder programmerne, ét for ét.

North C

Fra de nordlige breddegrader kommer NorthC (Nordsøen) Steve Hawkins bud på en C compiler. Komplet med assembler (som han dog ikke selv har skrevet), linker (BLINK, linker Lattice/SAS har taget til sig, og nu bruger - den har Steve Hawkins heller ikke skrevet), men compiler og front-end er af egen produktion.

Compileren er helt gratis, men leveres ikke med Amiga-include-filer.

Compileren og de medfølgende hjælpeprogrammer virkede helt ok, blot var jeg lidt skuffet over det make-utility, der fulgte med. Programmet var ikke kickstart 2.0 kompatibel. Men, man kan jo ikke få det perfekte - gratis. Compileren var kvik nok, og virkede pålideligt, selvom den lavede nogle ret store load-filer.

PDC

PD betyder i denne sammenhæng ikke Public Domain, men Publicly Distributable C, og der er tale om en gratis C-Compiler, der virker meget stabilt. PDC benytter også Asm68k og BLink som støtte, og der følger også et væld af hjælpeprogrammer med til PDC.

Compileren er ret langsom, men det er compileren som regel - til gengæld virker det som om der er lagt uhyre meget arbejde i projektet, og jeg kan varmt anbefale denne compiler, dog mest til begynderen, selvom den har lækre features, f.eks. pre-compiled headers (meget tidsbesparende). Til Amiga-brug mangler Amiga-include-filerne, men det er der råd for. Og så er den resulterende kode oven i købet ret kvik, omend lidt stor.

DICE

Dillon's Integrated C Environment (DICE) compileren er ShareWare, altså får man muligheden for at se, om det er noget for en. Hvis man begynder at bruge den for alvor, skal man sende 40 dollars

til forfatteren, Matthew Dillon. Så får man også updates af nye versioner. Også med denne compiler "mangler" Amiga-include-filerne, men de kan fås fra Commodore, eller hvis man registrer sig hos forfatteren (mod formløst 40 dollars).

Af de fem compilere er DICE den, der udmærker sig mest ved hastigheden af kompileringer (tabel 1). Det er en virkelig hurtig compiler, og den sluger rundt regnet al den source-kode, den får smidt efter sig. Og så er den meget, meget billig.

Der er endda kilde-tekst med til standard-bibliotekerne, så man kan kigge Matt Dillon i kortene, og se hvordan sådan nogle er opbygget, og eventuelt ændre lidt, hvis man er utilfreds. Skyggesiderne ved den nuværende version er desværre også store. Den producerer ret store load-filer, og i effektivitet er den heller ikke helt så barsk som de andre to compilere i testen. Der er ingen debugger, men der medfølger dog et par andre gode værktøjer samt en editor.

Indtil videre kan DICE heller ikke bruge floating-point tal (kommatal). Dette er naturligvis et stort savn, men når dette blad er på gaden, er den nye version, 2.06, kommet og med den også floating-point muligheden.

Aztec C 5.0d

Manx' Aztec C er en kommerciel C-compiler, der byder på alt det, en C-compiler bør byde på, og noget mere. Under selve kompileringen får man løbende at vide, hvor langt maskinen er kommet (hvilke in-

clude-filer, der læses ind) og det er jo en god ting. Ikke mindst når man arbejder med større projekter. Der følger mange utilities med compileren, som findes i to versioner, en "professionel" og en "developer". Forskellen mellem de to versioner, er et make-utility (næsten uundværligt, når man arbejder med større projekter) og Aztec SDB, en Source Debugger, der er meget nem at arbejde med. Aztec har også precompiled headers, og en primitiv editor medfølger.

Koden, Aztec genererer, er god og effektiv - og rimelig kompakt. Endelig er Aztec kendt for at producere meget fejlfri kode, altså uden de compiler-bugs, der gøre programmører 10 år ældre i løbet af et par timer.

SAS/S 5.10a

Da Commodore lancerede Amiga 1000, lancerede de også "Amiga C". Det var en Lattice C-compiler, og den var langsom.

Med tiden gik dette op for Lattice, og en ny version så dags lys. Så gik der endnu mere tid, og pludselig dukkede endnu en ny Lattice C op til AmigaDOS. Det var version 5.00, der indeholdt alt, hvad hjertet kunne begære, og mere til (en del fejl). Mens fejlene blev rettet, arbejdede versionsnummeret sig langsomt op til 5.05, men så skete det lige pludselig, at Lattice Amiga C-udviklingen blev overtaget af Lattices moderselskab, SAS Institute. Så nu hedder compileren SAS/C 5.10.

SAS/C Compileren er den stærkeste af de tre her, men det er

ikke helt tilfældigt. Compileren er nemlig så evindeligt sløv, at man nemt falder i søvn, mens den kører. Den giver sig god tid til at tænke over, hvordan den mindste og hurtigste kode genereres. Se eventuelt tidstavlen. SAS/C kan også bruge precompiled headers, og en editor medfølger.

Der følger en Source Level Debugger med, Code Probe kaldes den, og det er et meget stærkt værktøj. SAS leverer her - selvom den er sværere at bruge end Aztec's.

Hvordan vælger du en compiler?

Har du råd til en kommerciel compiler, kan det så absolut anbefales at investere i en sådan, hvis du altså har lyst til system-programmering på Amigaen. Her skal det siges, at SAS/C producerer den klart bedste kode i den sidste ende, selvom den er meget langsom.

Har du lyst til at se tiden lidt an, og få en uforpligtende introduktion til C-programmering, skal du ikke tøve med at få fat i en af de gratis C-compileren. De skulle være til at finde på et Bulletin Board System et sted i nærheden af dig. Gå efter DICE - nok den bedste af de tre ikke-kommercielle compileren. Har du ikke modem, og kender du ingen, der har et, eller kan du bare ikke finde en af de tre compileren (DICE, PDC eller North C), så skriv til:

Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
3204 København K
og mark i brevet "C-Programmering".
Ovennævnte adresse er også den de afleverede 70 skal skrives til,
med ideer til, hvilke projekter C-skolen skal gå i gang med.

Tidstabeller:

	NorthC	PDC	DICE	Aztec C	SAS/C
Compile af SpeechToy.c	1:42	1:45	0:36	0:45	1:41
Størrelse (bytes)	23344	19744	11680	1940	9908

SpeechToy.c er et 48440 bytes langt eksempel på, hvordan man bruger Intuition og Amigaen generelt.

	NorthC	PDC	DICE	Aztec C	SAS/C
Compile af Sieve.c	0:16.7	0:16	0:10.5	0:09	0:17
Størrelse (bytes)	10556	8876	5702	9308	7244
Udførelsestid	0:13.68	0:08.70	0:08.92	0:07.36	0:06.22

Sieve.c finder primtal, og er en (grov) test af compilerens hastighed i heltalsberegninger.

Begge tests er udført på en Amiga 3000 (med langsom 16 bits RAM).

DISKETTER

SONY · GOLDSTAR · 3M · MICRODISK · NOMANE OSV.

Diskmaster aps er et specialfirma for DISKETTER, DATATAPE, silketryk på disketter, diskettekopiering. Vi har mere end 300 varenumre i tape og disketter – er du i tvivl om hvad du skal bruge, og hvor meget du skal ofre – RING TIL OS!!!

PS. VI IMPORTERER DISKETTER OG TAPE FRA 12-15 FABRIKKER OVER HELE KLODEN.

SONY DISKETTER, VERDENS BEDSTE, det har vi papir på!

SONY mærkevare

3.50 MF 10
alm. garanti
i 50 stk. boxe
KØB 100 stk.

TILBUD

i alt **569**

SONY mærkevare

3.50 MF 100
i 10 stk. boxe
LIVSGARANTI
KØB 100 stk.

TILBUD

i alt **652**

SONY PROFF SUPER-C

3.50 MF 250
Verdens bedste fra Sony
Køb 100 og få en gratis
box OG 10 gratis disk
PRIS

TILBUD

i alt **799**

SONY 1.44 MB, 4 typer:

(Tilbud)
SONY NEUTRAL
SONY BACK-UP
SONY ORIGINAL
SONY CLASSIC

TILBUD

11,95
12,95
14,95
16,95

3M

3.50 DS-HD 2 MB	13,95
3.50 DS-HD 2 MB F	15,95
3.50 DS-DD 1 MB	7,45
3.50 DS-DD 1 MB F	8,95
5.25 DS-DD	4,45
5.25 DS-DD F	5,95
5.25 HIGH DENSITY	8,45
5.25 HIGH DENSITY F	9,95

DATA, TAPE & CARTRIDGE

DC 600 A	179,00
DC 600 XLP	229,00
DC 2000	169,00
DC 2080	189,00
DC 2120	189,00
DC 6150	199,00
DC 6250	219,00
DC 6250	298,00
DC 6525	339,00
TK 50	298,00

Ring efter gratis prisliste

Lavpristilbud GOLDSTAR

5.25 DSDD 360 KB	2,05
5.25 DSHD 1.2 MB	6,89
3.50 MF2DD 1 MB	5,39
3.50 MF2HD 2 MB	9,85

DISKETTEBOXE, alt i
Vi har 15-20 forskellige.

PRISEXEMPEL:

100 stk. box **49,00**

MICRODISK, kvalitet til lavpris

5.25 DSDD 360 KB	2,49
5.25 DSDD 360 KB H	2,95
5.25 DSHD 1.2 MB	5,95
5.25 DSHD 1.2 MB H	6,95
3.50 2DD 720 KB	5,39
3.50 2DD 720 KB H	5,95
3.50 2HD 1.44 MB	9,95
3.50 2HD 1.44 MB H	10,95

NONAME & NEUTRALE

5.25 DSDD fra	1,99
5.25 DSDD 80 spor fra	2,49
5.25 HIGH DENSITY fra	3,95
3.50 MF-DD fra	3,99
3.50 MF2DD fra	4,79
3.50 MF2HD 1.44 fra	7,95

**MANGE TYPER KAN LEVERES
I FARVER. RING FOR INFO**

DISKMASTER ApS

RING FRA 8.00 til 18.00 på 47 98 70 60

TELEFAX 47 98 74 92

DISKMASTER ER ET SPECIALFIRMA FOR DISKETTER OG TAPECARTRIDGE

De fleste edb-firmaer har kun ganske få typer i disketter og tape. Vi har ca. 300 varenumre i tape og disketter – er du i tvivl om, hvad du skal bruge eller hvor meget du skal ofre – RING TIL OS.

Forbehold for trykfejl og udsolgte varer.

Alle priser er stk.-priser uden moms og beregnet ved 100 stk.

TEKNIK BREVKASSE



Nu har DU mulighed for at stille alle mulige og umulige tekniske spørgsmål angående C64 eller Amiga. "Det Nye COMputer"s panel af dataskribenter sidder klar til at svare på netop dit brev!

Af Tom Iversen

JEAN-MICHEL JARRE II?

Jeg er en mega musik-programmering/komponering-interesseret entusiast med et mega problem: Der er ikke meget HiFi-sound over 128D'eren, så jeg må ha' en ny computer men hvilken? Mine krav til den er følgende: Den skal ha' mindst 8 stemmer (stereo), og helst op mod 16.

Sammen med et tilsluttet "tangentbord" skal den udgøre en "prof-synthesizer" i stil med DX-7 (som CX-5M gør det) men "komponering-programmeringen" skal være mere brugervenlig end på CX-5M. Derudover skal den kunne arbejde som en almindelig PC'er - altså være IBM-kompatibel.

1. Kan A2000 med div. tilbehør og kirurgiske indgreb klare dette? Hvad med ventilationstøjen? Du kan roligt anbefale et ikke-Commodore-produkt, jeg vil under alle omstændigheder købe Jerses blad, så længe I glider at lave det.

2. Kan du spå en pris for det nødvendige grej (+ 5000 kr.)?

3. Hvad menes der med, at Amiga'en følger musikerens tempo?

4. Det er meget muligt jeg burde vide det, men hvad er PC-AT hhv. PC-XT for noget gøgl, og hvad er forskellen mellem Chip-ram og Fast-ram?

5. I har tidligere skrevet at Amiga'en kan alt det en PC'er kan - og mere til. Hvorfor er en god PC'er så dyrere end A2000?

6. Er nogen af Larry-spillene konverteret til C64? Personalet i computerforretningerne har ikke en stand forskid på anything, så dem tør jeg ikke spørge. (De ville sikkert fortælle mig, at jeg skulle købe en VIC 20). Eksempel: Jeg havde haft min 128D'er i 2 år før jeg fandt ud af at 1571'eren har 2 læse/skrivehoveder (Jeg læste COMputer). En ekspedient havde nemlig tidligere med overbevisning i stemme bildt mig ind, at 128D'eren bestemt kun har ét.

Claus Pedersen, Slagelse

Puha det var et langt brev! For at starte fra en ende af:

1. Amiga 2000 (og alle andre Amiga'er) har fra starten kun 4 lydkanaler, så allerede HER begynder problemerne. Dette kan dog til dels overvindes ved at benytte f.eks. programmet Oktalyzer, som spiller med 8 kanaler på Amiga'en. Desværre med en dårligere lyd-kvalitet til følge. Skal den samtidig være IBM-kompatibel, kræver det at du også investerer i et PC-kort.

Når du alligevel HAR synthesizer, hvorfor så ikke bare køre med MIDI-interface 100%, og skippe Amiga'ens lyd? En anden mulighed er selvfølgelig at købe en PC'er, men den har som bekendt ingen lyd (andet end et Spectrum-beep). Du KUNNE dog investere i et lyd-kort til PC'eren, men her taler vi om priser på

Vi mødes i "Porten"

Hvis du har spørgsmål til den tekniske brevkasse, så skriv til: "Det Nye COMputer", St. Kongensgade 72, 1264 København K. Husk at mærke kuverten "Disk-Porten".

omkring 6000 kr. Så er kvaliteten til gengæld MEGET bedre end amigas egen.

2. DET bliver svært! Er du under uddannelse, kan en Amiga 2000 anskaffes for omkring 10.000 kr., ellers må du ud med det dobbelte beløb. Skal du have en PC'er, kan en rimelig god PC'er anskaffes for omtrent samme beløb som en (studer)Amiga. Derudover kommer MIDI-interface, ca. 1000 (Amiga lidt billigere) og programmet (2-3000 kroner er ikke for meget).

Oven i det kommer så eventuelt lyd-kort hvis du skal købe PC'er.

3. Amiga følger musikerens tempo, ved at den følger rytmerne fra musikeren og vedkommandes tempo, og ikke omvendt!

4. PC-XT var de første PC'ere, der kom. De var 8-bit maskiner og kørte i starten som regel med en 8086 processor på kun

4,77 Mhz. Senere dukkede PC-AT'erne op med 16-bit processorer og en hurtigere clock-frekvens. Ang. CHIP og FAST-ram, se næste brev.

5. Amiga'en kan ALT hvad en PC'er kan, med et PC-kort isat, men ikke altid i samme tempo!

6. Ikke mig bekendt. Prøv at spørge hos din lokale forhandler.

MERE RAM, TAK!

Jeg er en munter Amigaejer, men men MEN! Da jeg er begyndt at slippe joysticket og har grebet penslen, har jeg fundet ud af at 500'eren standardudrustning ikke er nok, hvis man virkelig vil "vide" Amiga'en. Nu til sagen!

1. Hvad er forskellen på chip- og fastram? Kan jeg bruge Alcotin's 1,8 Mto Max/Memoryudvidelse til DPaint 3 (animationsdelen)?

2. Findes der grafikkort, der giver 500'eren 640x512 til mere, og hvis, findes der tegneprogrammer, som kan udnytte det?

3. Kan man installere en såkaldt "Flicker Fixer" i en A500? Det var så alt, og tak for et knaldgodt blad, der dækker ALLE mine Amiga-interesser. Venlig hilsen, Peter Jensen, Fredericia.

1. Chip-ram er det område på amigaen, som custom-chipset (dvs. Bittieren, copperen osv.) kan adressere. På Amiga 500 er der kun 1/2 Mb Chip-ram (den indbyggede), mens eventuelle udvidelser er Fast-ram, som custom-chipset ikke kan nå. Herunder hører også Alcotin's Mini-Mem. Men fortvivl ikke, DPaint bruger istedet ekstra-rammen til at gemme data i, hvor bittieren alligevel ikke bruges. MaxiMem (og alle andre ram-udvidelser) vil kunne bruges i DPaint3 (den nye version).

2&3. Vi har endnu ikke set et grafik-kort, der laver en større opløsning til A500 på markedet endnu. Euro-Trade annoncerer med en "Flicker Fixer" til A500, der også supporterer PAL.

MISSING BOBS?

Jeg har nogle spørgsmål, jeg håber at I kan svare på: 1. Da jeg ingen penge til spil havde (suk... støn) efter mit ufortrydelige køb, nemlig min højt elskede

4. Kan man få en bog over Kernal-systemet?
5. Kan man checke X-aksen på en raster-line?
6. Kan man checke rasteren på en sprite?
7. Hvordan RUN'er og List'er man et BASIC-program fra maskinkode?

Med venlig hilsen demo-gruppen Shadow of Power

Føst lige et svar til dit Amiga-spørgsmål:

1. Hvis jeg har forstået dig rigtigt, har du tegnet en BOB med et Amiga-BASIC program og forsøgt at gemme det på Extras-disken. Som du også selv er inde på, så er der ikke mere plads på disken, og du kan blive nødt til at slette nogle. Hvilke filer har du slettet? (Hvor meget fylder/fyldte de?). Har du slettet .INFO-filerne, (dem du kalder vinduer?), sparer du nok ikke meget, da disse filer som regel ikke tager meget plads. Hvad du gør nu, kan jeg ikke svare på, da jeg går ud fra at du har slukket computeren i mellemtiden! Men ellers bør du oprette en data-disk til dine BOB's. BASIC-programmer m.m. for at undgå dette fremover.

2. Jeg har desværre ikke 64'er mere, så jeg har ikke kunne teste om mit svar nu også virker men skulle du have problemer, så skriv igen.

Du skal i virkeligheden ikke aflæse RESTORE, men dermod DATA-inlæsne, da det er DEM, som RESTORE peger på. I adresse 63-64 peges på det aktuelle linie-nummer, og 65-66 peger på adressen på data'erne i data-linje.

3. Ikke umiddelbart. En nem "anyde"-måde er at lave en tabel med adressen på alle dine interrupt-programmer, og så lade styre-programmet kalde adresserne 50 gange i sekundet.

4. Der findes et par stykker, men om de stadig er til at opfinde hos boghandleren, er en helt anden sag...

A500 TOWER

Alle! alle! Her er et par '7' fra en garvet (baser af Danmark og omegns bedste Amiga-blad.

1. Løstalle! I den suveræne artikel om A3000, at det nu Kickstart v2.0 er en 512 Kb STOR sag. Vil dette sige at alle os med Kickstart-omsikter til 256 Kb læsde (v1.2/v1.3). Ikke vil kunne få glæde af vidunderet v2.0?

2. Kunne I ikke lige fortælle mig om der findes oplagsstager/orkbager og kort (geodetiske) til Amiga'en, og i såfald hvor? (På forhånd hvor-ikke).

3. Er der databaser hvor man kan hente vejrkort, satellit-fotos osv. pr. modeen til iFF-format?

4. Kan man købe "Tower" til A500 og hvor mange millioner koster det? (Først og indl. om fordelte/diagnostik).

Mange venlige hilsener til red. & Co. (også til Seren).

Petar Cardow, Brønshøj

Alle! Peter! Tak for rosene til omegns bedste (og mestet) Amiga-blad...

1. Det er rigtigt at den nye Kickstart v2.0 ligger i en 512 Kb kreds, og det betyder ganske rigtigt (huk-huk) at du ikke kan bruge din gamle Kickstart-omsikter.

2. Det ved vi ikke. Men prøv at ring til Commodore eller en af deres forhandlere, det kan være at de ved bedre.

3. Ups! Sø 2.

4. Hvis du med en "Tower"-model blot mener en smart lodretstående kasse, hvori A500 er indbygget, så er svaret ja. Prøv hos Euro-Trade i Århus.

Spørgsmål om C-64:

2. Er det muligt at aflæse RESTORE? Hvis ja, hvordan?

3. Er det muligt at få flere end 1 interrupt til at køre samtidigt?

Arbejder du med CLI og Workbench 1.3 kan du i denne artikel finde hjælp og gode ideer, der gør det daglige arbejde meget lettere.

Af Flemming Steffensen



Har du arbejdet med CLI må du også have prøvet, at skulle foretage mere end én ting med den samme fil, lige efter hinanden. Særligt irriterende er det selvfølgelig, hvis du er nødsaget til at angive en lang og indviklet PATH foran filnavnet. Vi bringer derfor denne gang et batch-program, der er en slags "værktøjskasse". Ideen er den, at filnavnet kun angives én gang, hvorefter programmet stiller en række spørgsmål. Tast programmet ind med din teksteditor (evt. ED) og gem det på din CLI-disk under navnet FileTool.

Værktøjskassen åbnes

Du er nu klar til at bruge værktøjskassen. Start programmet med at skrive:

EXECUTE FileTool filnavn

Filnavn er selvfølgelig navnet på den fil du vil behandle.

Husk at angive PATH'en, altså f.eks.:

EXECUTE FileTool DF0:S/S-tartupSequence.

Hvis filen ikke findes, får du besked om det. Herefter bliver der stillet en række spørgsmål, som alle kan besvares med enten 'y' for JA eller 'n' for NEJ.

Først spørges der, om filen skal skrives ud - vælg kun JA, hvis der er tale om en tekstfil. Så spørges, om du vil se filen på skærmen i ASCII-format. Svar JA, hvis det er en tekstfil, du arbejder med. Næste spørgsmål er, om filen skal vises i hexadecimal format - det giver dig altså mulighed for at se på filer, der ikke består af tekst. Så spørges om du vil slette filen. Pas på! Du får kun denne ene mulighed for at sige NEJ. Svarer du JA er filen væk - og programmet forlades.

Endelig spørges om du vil tage en backup af filen. Hvis du svarer JA kopieres filen til samme directory. Kopien får efternavnet BAK. Du spørges også om filen skal kopieres til RAM: - en hensigts-

mæssig detalje, hvis du kun har ét drev og skal have filen kopieret til en anden diskette.

Til sidst spørges om du vil arbejde videre med filen. Svarer du JA - bliver samtlige spørgsmål stillet igen. Som du kan se på batch-filen, er den ganske simpelt opbygget. Det er derfor let at udvide programmet - f.eks. kunne du tilføje en mulighed for at behandle filen med din teksteditor, at kopiere filen til drev DF1: eller at beskytte filen med PROTECT-kommandoen. Bemærk, at du skal have Workbench 1.3 for at kunne køre denne batch-fil.

En på skallen

En af de mest irriterende ting ved at arbejde i CLI har hidtil været, at en enkelt indtastningsfejl betød, at hele mœlevitten skulle tages forfra. Der var heller ikke nogen smart måde at redigere en linie på, inden der blev trykket på return. Der måtte man bruge backspace indtil man nåede fejlen, og så skrive det hele igen. Som sagt: MEGET IRRITERENDE!

Heldigvis er der med Workbench 1.3 sat en stopper for dette uheldige forhold. Workbench 1.3 indeholder nemlig en såkaldt SHELL (skal), med tilhørende kommandoer.

Når din SHELL (som altså absolut INTET har med benzin eller olie at gøre) er aktiveret, kan du rette i en indtastet linie ved at bruge pile-tasteme. Men, der er også andre interessante muligheder:

Ctrl K Sletter alt fra markøren til slutningen af linien

Ctrl U Sletter alt fra markøren til begyndelsen af linien

Ctrl X Sletter hele linien

Ctrl A Flytter markøren til begyndelsen af linien

Ctrl Z Flytter markøren til slutningen af linien

Ctrl W Flytter markøren til næste tabulator stop

Endvidere er:

Skift+venstre pil = Ctrl A

Skift+højre pil = Ctrl Z

Fortæl en historie

Men, udover disse indlysende fordele, indeholder SHELL også en historiebog - nemlig en registrering af tidligere indtastede linier. Du kan altså få en tidligere indtastet kommando-linie frem, ved blot at trykke på op-pilen det korrekte antal gange. Så kan du rette i linien, som ovenfor anført, og afslutte med RETURN. Kort sagt - en kæpmæssig fordel, der sparer oceaner af tastetryk.

Minsandt om ikke du også kan søge i historiebogen. Leder du f.eks. efter en linie med FORMAT-kommandoen, skriver du FORMAT og trykker på Skift+op-pil, så fremkommer den sidste kommandolinie, hvor FORMAT blev brugt.

Alias Smith and Jones

Denne overskrift, der udmærker sig ved at være titlen på en gammel cowboy-serie, har faktisk også noget med SHELL at gøre. Sagen er nemlig den, at SHELL (ligesom de to cowboys) kan arbejde med ALIAS. Et ALIAS er et navn, som træder i stedet for et andet. I SHELL kan du f.eks. skrive:

ALIAS ts "TYPE DF1:S/StartupSequence"

Herefter vil ts betyde det samme som TYPE DF1:S/StartupSequence. Ret smart, hvis man ikke ønsker, at skrive de samme kommandoer hver gang.

Du kan også erstatte en del af ALIAS, således at du får mere fleksibilitet. Hvis du f.eks. skriver:

ALIAS ll "LIST [] NODATES"

Vil de firkantede parenteser blive erstattet af det, som kommer efter din ll-kommando. F.eks. vil ll DF1: give en fortegnelse af filerne på disketten i DF1: uden at anføre datoerne. Kommandoen ll C giver en liste over filerne i C: og så fremdeles.

Når du bruger ALIAS er det vigtigt at huske, at dine ALIAS ikke gemmes. Når du forlader SHELL-miljøet slettes dine ALIAS. Men, da SHELL normalt startes op fra en batch-fil, kan du altså bare lægge dine ALIAS kommandoer her, så er de klar når du skal bruge dem.

Hvis du ikke kan huske dine ALIAS, kan du bare skrive ALIAS og trykke på RETURN, så fremkommer en liste. Ligeledes kan du fjerne et ALIAS ved blot at skrive ALIAS navn, hvor navn er navnet på det ALIAS du vil have fjernet.

Som du vel nok kan se, er SHELL nærmest uundværligt, når man rigtigt skal arbejde med CLI. SHELL løser næsten alle de problemer og imitationsmomenter, der tidligere har været uøseligt knyttet til CLI. SHELL er selvfølgelig meget, meget mere end det vi har gennemgået her. Vi vil med jævne mellemrum bringe artikler, der behandler disse emner i dybden.

(Rettelser: I sidste "Gør Det Dog Selv" havde der indsnæget sig en del fejl. Vær opmærksom på fig. punkter:

1)

(Generelt om artiklen:)

står i artiklen som <nr>

I står i artiklen som X

I står i artiklen som <ka>

I står i artiklen som <kb>

2)

(Under underrubrikken "Tale-filer" skulle der have stået:)

"Der er tale om filer, som arbejder med bestemte directories eller filnavne. Det er normalt ikke muligt at nærmere bestemme hvilke kriterier, batchfilen skal bruge i netop denne opgave. Det siger sig selv, at det giver nogle irriterende begrænsninger for batchfilernes anvendelse."

3)

(Ordellingen kunne godt forvirre ved nogle af proqrameksemplerne, men ved at følge denne syntaks, skulle det virke:)

.KEY filnavn (TRYK RETURN HER)

COPY <filnavn> TO DF0:BACKUPS (TRYK RETURN HER)

Det Selv

PROGRAM 1 (Bemærk punktummene mellem linierne):

```
.key file
IF <file> EQ "t"
ECHO "Angiv et filnavn!"
SKIP ud
ENDIF

IF NOT EXISTS <file>
SKIP mangler
ENDIF

LAB main
ASK "Vil du udskrive-filen (y/n) ? "
IF WARN
COPY <file> PRT:
ENDIF

ASK "Vil du se-filen i ASCII-format (y/n) ? "
```

```
IF WARN
TYPE <file>
ENDIF

ASK "Vil du se-filen i HEX-format (y/n) ? "
IF WARN
TYPE <file> OPT H
ENDIF
```

```
ASK "Vil du slette-filen (y/n) ? "
IF WARN
DELETE <file>
SKIP ud
ENDIF

ASK "Vil du tage en backup af-filen (y/n) ? "
IF WARN
COPY <file> <file>.bak
ENDIF
```

```
ASK "Vil du kopiere-filen til RAM: (y/n) ? "
IF WARN
COPY <file> RAM:
ENDIF

ASK "Vil du arbejde videre med-filen (y/n) ? "
IF WARN
SKIP main BACK
ENDIF
SKIP ud

LAB mangler
ECHO "Filen '<file>' eksisterer ikke...."
LAB ud
```



Vi har noget til dig og din Commodore!

JA!

Jeg vil godt benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ☐ Maskinkodeprogrammering på AMIGA Kr. 128,- pr. brev
- ☐ C-programmering Kr. 128,- pr. brev
- ☐ Diskette med programeksempler (kun ved bestilling af kursus) Kr. 72,- pr. disk
- ☐ C-64 maskinkode programmering Kr. 98,- pr. brev

Jeg betaler mit første brev således:

- ☐ Forudbetaling vedlagt på check
- ☐ Forudbetaling indsat på giro: 7 24 23 44
- ☐ Efterkrav: Betalt betales ved modtagelsen samt efterkrævsgebyr på kr. 28,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

309

Sendes
ulfrankeret

DataSkolen
betaler portoen

MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. Behersk DMA-kommandoer, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

RISIKOFRIT - FULD RETURRET!

Plus du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refunderet brevens pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen når du selv ønsker det.

DATA SKOLEN

Postboks 62, Nordengen 18
2980 Kokkedal



☎ 42 24 96 57



- EURO-TRADE - HELE DANMARKS AMIGA CENTER

Alle vore priser INCL. MOMS • Postordresalg til hele
norden • Forbehold for fejl i Annøncen

Finlandsgade 25 • 8200 Århus N

Tlf: 86 16 61 11 • Fax: 86 16 61 02 • Giro: 8 19 51 02

☆ AMIGA 500 ☆ MONITORER ☆

Amiga 500 incl. ekstra disk's med virus checker og 5 spil **3695,-**

☆

Amiga 500 starterkit. Den perfekte begynder pakke indeholdende
A500, mus, internt disk- drev, Kindwords 2.0 professionelt dansk tekst behandling med
stave kontrol, Fusion Paint tegne program og 3 kvalitets spil. **4495,-**

☆

Ekstra Tilbud!!! Ved køb af en af de ovennævnte pakker tilbyder vi dig
en SUPER 10 spils pakke med ene fuldpris titler værdi 2950 kr for **Kun 495,-**

☆

Tv modulator til brug med alm. tv **295,-**

☆

Philips 8833II Super pris tilbud **2295,-**

incl. kabel markedets bedste farveskærm med stereolyd

☆

Philips Tv tuner se tv på din monitor **995,-**

☆ Supra ☆ Harddiske.

A500 modellerne har plads til 8
MB ram.

A500 XP med 52 MB, 15 ms
Quantum LPS **6695,-**

A500 XP med 105 MB, 15 ms,
Quantum LPS **8595,-**

A2000 hardware:

40 MB Quantum **4395,-**

52 MB Quantum LPS **4595,-**

80 MB Quantum **7499,-**

SUPRA RX 500 ramvidelse.
Ultra smart ram udvidelse til at
sætte i din Amiga 500. Kan have
fra 0,5 MB til 8 MB.
Pris med 1 MB monteret **1595,-**

**MaxiMem kun
849,-**

Reparationer:

Vi reparerer alt compu-
ter udstyr til konkur-
rence dygtige priser.

Stort prisfald SUPRAMODEM 2400

Et rigtig godt kvalitets MODEM
med 2400 baud dataoverførsel og
alle de funktioner man kan få brug
for. Passer til alle Amiga og PC
computere.

Nu kun 1195,-

INTERNET MODEM TIL AMIGA 2000.

SupraModem 2400ci sparer dig for
extra bordplads og du slipper for at
have MIDI-interface og andet, der
bruger din serielle port, ud haves
gang, du skal bruge dit MODEM.

Kun 1695,-

AMIGA 500 PC KOMPATIBEL!

KCS POWER PC BOARD KOM-
PLET TURBO PC'er til din A500
MED 6 MB RAM OG UR PÅ
PRINTET. KAN OGSÅ FUNGERE
SOM ALM. RAM UDVI. SOFTWARE
OG MANUAL PÅ DANSK. REKVIR-
ER UDFØRLIG BESKRIVELSE.

Bemærk 1 MB ram på kortet og
der medfølger komplet MS-Dos
software. **2995,-**

Diskdrev:

525" ekstern diskdrev **1495,-**
525" gulm med trackdisplay **1845,-**

Diverse hardware:

Amitech kikkert omskifter **289,-**
Amitech multi fontskifter **175,-**
Alm. fontskifter 005-001 **96,-**
Multiplayer kabel 5 meter **148,-**
Multiplayer kabel 10 meter **196,-**
Egenrørsvender A500 **1185,-**
Trackdisplay til A2000 **405,-**
Monitor fædder fra **178,-**
A10 stereolysere til alle Amiga **585,-**
Videom digitizer **3295,-**
Digitview 4.0 Gold **1895,-**
RGB splitter VHS og SVHS **2388,-**
Alcotini soundamplifier **795,-**
Midi interface **695,-**

Diverse tilbehør:

Lukkert stævning til A500 **148,-**
Disketteboks 3,5" til 100 stk. **99,-**
Disketteboks 3,5" til 100 stk. **99,-**
500 stk. disketteboks endelse bærer **150,-**
Printerstande fra **195,-**

Mus og tilbehør:

Naksha mus **495,-**
Tredies Indarad mus kun **905,-**
Golden Image mus **299,-**
Golden Image optisk mus **595,-**
Musbriller **38,-**
Musmønter **58,-**
Musmønter omskifter lamellum **395,-**
mus og joystick.

Joysticks:

The Arcade **249,-**
Zipstick Professional m. antenne **299,-**
Wien Redball **329,-**
Wien Balland **329,-**
Quickshot med hængsle **148,-**
Cricket **260,-**
Komet Navigator **238,-**
Terminator **150,-**

Advanced Gravis Switch Stick,
version bedste joystick, program
merker, antenne, karakters op-
byg, variabel hastighed i grebet **399,-**

☆ EURO-TRADE ☆ ☆ DISCOUNT ☆

512 kb ram udv. med ur og afbryder **319,-**

2/8 MB Supra ram udv. til A2000 **1995,-**

Ramkredse 4 stk (256 kb) **249,-**

Internt A2000 3,5" drev til A2000 **749,-**

3,5" eksternt Amiga drev, metalkabine
og med afbryder **795,-**

3,5" eksternt Senator drev i den kendte
kvalitet **995,-**

Bøger: Amiga Libs and devises **429,-**
Amiga Includes and Autodocs **399,-**

Super Hardcard tilbud
Supra SCSI II controller med
31 MB Seagate SCSI harddisk
☆ 3095,- ☆
Begrænset antal.

GVP

Vi fører hele det store ud-
valg af GVP series II hard-
diske til A500 og A2000.
Acceleratorkort, optiske
diske og udskiftelige Ricoh
harddiske også på lager.
Ring og få tilsendt informa-
tions ark og den laveste
dagspris.

Musik & Lyd

Stereo Synthesizer

Kawari MS710, 10 toners polyfoni,
49 taster, 24 forprogrammerede
lyde, mulighed for 576 forskellige
lyde, 24 forskellige rytmer, 4 trom-
me pads, Pitchbender, stereo cho-
ras, vibrato, 19 trommelyde, One
finger Ad-Lib, MIDI, Mini sequen-
cer **1995,-**

Udover denne kan vi levere hele
Kawari's produktassortiment af pro-
fessionelle musikinstrumenter og
lydudstyr.

MIDI interface

Tilslutning af MIDI udstyr -
Keyboard, Tronmemaskiner, syn-
thesizere osv.
Midi Out - Midi In - Midi Thru
695,-

MIDI kabler

Korrekt tilpassede midikabler til
vare og andres MIDI interface
3m. **95,-**

Lyd digitalisering

Alcotini stereo lydssampler **795,-**

Lyd pakke med Alcotini sampleren,
HiFi mikrofon, stereo mixerpult og
Perfect Sound samplingssoftware **1895,-**

Amiga 500/200 Tower

☆☆☆

Få et komplet Tower kit til din
Amiga. Virkeligt gennemført
kabinefor et tilpasset Amiga
printet, alle kabler skrur
med videre medfølger. Intet andet
værktøj end 1 skruetrækker er
nødvendigt. Til Amiga 500
modellen kan der leveres
forskellige ekspansions print
med ekstra A500 DMA slots eller
A2000 udvidelses slots. Separat
tastatur boks til A500 fås også.
Ring og få tilsendt brochure og
pris materialer.

Printere:

Alle printere leveres med kabel, færdig-
bilag og driver disk.
Commodore Mps 1230 **1095,-**
Commodore Mps 1230 color **2495,-**
Commodore Mps 1270 inkjet **1995,-**
Commodore Mps 1230 color **6095,-**
New P2+ 24 side printer **3995,-**
New P6+ 24 side printer **7995,-**

Vi fører alle de nye
STAR printere til la-
veste dags priser. Ring
for pris og info ark.

AT-ONCE PC AT kort til AMIGA 500

Brug din Amiga som en ægte PC AT
286 computer. Bemærk der medføl-
ger ikke MS-Dos. Køber boksen får
Amigaen klar i 1 MB ram. Ring og
få tilsendt info ark.

2995,-



Er der noget du ikke kan finde? Så ring og spørg, har vi det ikke skaffer vi det! Vi fører nu software til følgende computere:

☆☆☆ Amiga ☆☆☆ Commodore 64 ☆☆☆ PC'ERE ☆☆☆

De viste programmer i annoncer er Amiga Titler, ring og få oplyst prisen på programmerne til din maskine. AMIGA TILBUD!! De spill der er markeret med en * fås til 150 kr. PC tilbud i denne måned har vi 351 strategispil til kun 150 kr for og til 495 De nye titler på vores software liste, er markeret med en * OBS Huthanger! Til alle spil markeret med et H har vi huthanger til 128 kr stk.

EUROPEAN SOFTWARE DISTRIBUTION

Tekstbehandling

Executive II	375,00
InterWord 8.0	495,00
InterWrite 2.0 DK	495,00
Transcribe	475,00
Visiowriter 4.0	495,00
WordPerfect 4.1	495,00

Video & Animation

3D-Professional	995,00
4-Video	1275,00
AmiMovie	995,00
AmiTalk	995,00
AmiTalk II	995,00
AmiTalk III	995,00
AmiTalk IV	995,00
AmiTalk V	995,00
AmiTalk VI	995,00
AmiTalk VII	995,00
AmiTalk VIII	995,00
AmiTalk IX	995,00
AmiTalk X	995,00
AmiTalk XI	995,00
AmiTalk XII	995,00
AmiTalk XIII	995,00
AmiTalk XIV	995,00
AmiTalk XV	995,00
AmiTalk XVI	995,00
AmiTalk XVII	995,00
AmiTalk XVIII	995,00
AmiTalk XIX	995,00
AmiTalk XX	995,00
AmiTalk XXI	995,00
AmiTalk XXII	995,00
AmiTalk XXIII	995,00
AmiTalk XXIV	995,00
AmiTalk XXV	995,00
AmiTalk XXVI	995,00
AmiTalk XXVII	995,00
AmiTalk XXVIII	995,00
AmiTalk XXIX	995,00
AmiTalk XXX	995,00

Desktop Publishing

Amiga Font Vols 1-10	225,00
Amiga Font Vols 11-20	225,00
Amiga Font Vols 21-30	225,00
Amiga Font Vols 31-40	225,00
Amiga Font Vols 41-50	225,00
Amiga Font Vols 51-60	225,00
Amiga Font Vols 61-70	225,00
Amiga Font Vols 71-80	225,00
Amiga Font Vols 81-90	225,00
Amiga Font Vols 91-100	225,00
Amiga Font Vols 101-110	225,00
Amiga Font Vols 111-120	225,00
Amiga Font Vols 121-130	225,00
Amiga Font Vols 131-140	225,00
Amiga Font Vols 141-150	225,00
Amiga Font Vols 151-160	225,00
Amiga Font Vols 161-170	225,00
Amiga Font Vols 171-180	225,00
Amiga Font Vols 181-190	225,00
Amiga Font Vols 191-200	225,00
Amiga Font Vols 201-210	225,00
Amiga Font Vols 211-220	225,00
Amiga Font Vols 221-230	225,00
Amiga Font Vols 231-240	225,00
Amiga Font Vols 241-250	225,00
Amiga Font Vols 251-260	225,00
Amiga Font Vols 261-270	225,00
Amiga Font Vols 271-280	225,00
Amiga Font Vols 281-290	225,00
Amiga Font Vols 291-300	225,00
Amiga Font Vols 301-310	225,00
Amiga Font Vols 311-320	225,00
Amiga Font Vols 321-330	225,00
Amiga Font Vols 331-340	225,00
Amiga Font Vols 341-350	225,00
Amiga Font Vols 351-360	225,00
Amiga Font Vols 361-370	225,00
Amiga Font Vols 371-380	225,00
Amiga Font Vols 381-390	225,00
Amiga Font Vols 391-400	225,00
Amiga Font Vols 401-410	225,00
Amiga Font Vols 411-420	225,00
Amiga Font Vols 421-430	225,00
Amiga Font Vols 431-440	225,00
Amiga Font Vols 441-450	225,00
Amiga Font Vols 451-460	225,00
Amiga Font Vols 461-470	225,00
Amiga Font Vols 471-480	225,00
Amiga Font Vols 481-490	225,00
Amiga Font Vols 491-500	225,00
Amiga Font Vols 501-510	225,00
Amiga Font Vols 511-520	225,00
Amiga Font Vols 521-530	225,00
Amiga Font Vols 531-540	225,00
Amiga Font Vols 541-550	225,00
Amiga Font Vols 551-560	225,00
Amiga Font Vols 561-570	225,00
Amiga Font Vols 571-580	225,00
Amiga Font Vols 581-590	225,00
Amiga Font Vols 591-600	225,00
Amiga Font Vols 601-610	225,00
Amiga Font Vols 611-620	225,00
Amiga Font Vols 621-630	225,00
Amiga Font Vols 631-640	225,00
Amiga Font Vols 641-650	225,00
Amiga Font Vols 651-660	225,00
Amiga Font Vols 661-670	225,00
Amiga Font Vols 671-680	225,00
Amiga Font Vols 681-690	225,00
Amiga Font Vols 691-700	225,00
Amiga Font Vols 701-710	225,00
Amiga Font Vols 711-720	225,00
Amiga Font Vols 721-730	225,00
Amiga Font Vols 731-740	225,00
Amiga Font Vols 741-750	225,00
Amiga Font Vols 751-760	225,00
Amiga Font Vols 761-770	225,00
Amiga Font Vols 771-780	225,00
Amiga Font Vols 781-790	225,00
Amiga Font Vols 791-800	225,00
Amiga Font Vols 801-810	225,00
Amiga Font Vols 811-820	225,00
Amiga Font Vols 821-830	225,00
Amiga Font Vols 831-840	225,00
Amiga Font Vols 841-850	225,00
Amiga Font Vols 851-860	225,00
Amiga Font Vols 861-870	225,00
Amiga Font Vols 871-880	225,00
Amiga Font Vols 881-890	225,00
Amiga Font Vols 891-900	225,00
Amiga Font Vols 901-910	225,00
Amiga Font Vols 911-920	225,00
Amiga Font Vols 921-930	225,00
Amiga Font Vols 931-940	225,00
Amiga Font Vols 941-950	225,00
Amiga Font Vols 951-960	225,00
Amiga Font Vols 961-970	225,00
Amiga Font Vols 971-980	225,00
Amiga Font Vols 981-990	225,00
Amiga Font Vols 991-1000	225,00

Økonomi

Amiga Budget	995,00
Amiga Budget Plus	995,00
Amiga Budget Plus II	995,00
Amiga Budget Plus III	995,00
Amiga Budget Plus IV	995,00
Amiga Budget Plus V	995,00
Amiga Budget Plus VI	995,00
Amiga Budget Plus VII	995,00
Amiga Budget Plus VIII	995,00
Amiga Budget Plus IX	995,00
Amiga Budget Plus X	995,00
Amiga Budget Plus XI	995,00
Amiga Budget Plus XII	995,00
Amiga Budget Plus XIII	995,00
Amiga Budget Plus XIV	995,00
Amiga Budget Plus XV	995,00
Amiga Budget Plus XVI	995,00
Amiga Budget Plus XVII	995,00
Amiga Budget Plus XVIII	995,00
Amiga Budget Plus XIX	995,00
Amiga Budget Plus XX	995,00
Amiga Budget Plus XXI	995,00
Amiga Budget Plus XXII	995,00
Amiga Budget Plus XXIII	995,00
Amiga Budget Plus XXIV	995,00
Amiga Budget Plus XXV	995,00
Amiga Budget Plus XXVI	995,00
Amiga Budget Plus XXVII	995,00
Amiga Budget Plus XXVIII	995,00
Amiga Budget Plus XXIX	995,00
Amiga Budget Plus XXX	995,00
Amiga Budget Plus XXXI	995,00
Amiga Budget Plus XXXII	995,00
Amiga Budget Plus XXXIII	995,00
Amiga Budget Plus XXXIV	995,00
Amiga Budget Plus XXXV	995,00
Amiga Budget Plus XXXVI	995,00
Amiga Budget Plus XXXVII	995,00
Amiga Budget Plus XXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus XXXIX	995,00
Amiga Budget Plus XL	995,00
Amiga Budget Plus XLI	995,00
Amiga Budget Plus XLII	995,00
Amiga Budget Plus XLIII	995,00
Amiga Budget Plus XLIV	995,00
Amiga Budget Plus XLV	995,00
Amiga Budget Plus XLVI	995,00
Amiga Budget Plus XLVII	995,00
Amiga Budget Plus XLVIII	995,00
Amiga Budget Plus XLIX	995,00
Amiga Budget Plus L	995,00
Amiga Budget Plus LI	995,00
Amiga Budget Plus LII	995,00
Amiga Budget Plus LIII	995,00
Amiga Budget Plus LIV	995,00
Amiga Budget Plus LV	995,00
Amiga Budget Plus LVI	995,00
Amiga Budget Plus LVII	995,00
Amiga Budget Plus LVIII	995,00
Amiga Budget Plus LIX	995,00
Amiga Budget Plus LX	995,00
Amiga Budget Plus LXI	995,00
Amiga Budget Plus LXII	995,00
Amiga Budget Plus LXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXV	995,00
Amiga Budget Plus LXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXX	995,00
Amiga Budget Plus LXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXX	995,00

Spil

Amiga Budget	995,00
Amiga Budget Plus	995,00
Amiga Budget Plus II	995,00
Amiga Budget Plus III	995,00
Amiga Budget Plus IV	995,00
Amiga Budget Plus V	995,00
Amiga Budget Plus VI	995,00
Amiga Budget Plus VII	995,00
Amiga Budget Plus VIII	995,00
Amiga Budget Plus IX	995,00
Amiga Budget Plus X	995,00
Amiga Budget Plus XI	995,00
Amiga Budget Plus XII	995,00
Amiga Budget Plus XIII	995,00
Amiga Budget Plus XIV	995,00
Amiga Budget Plus XV	995,00
Amiga Budget Plus XVI	995,00
Amiga Budget Plus XVII	995,00
Amiga Budget Plus XVIII	995,00
Amiga Budget Plus XIX	995,00
Amiga Budget Plus XX	995,00
Amiga Budget Plus XXI	995,00
Amiga Budget Plus XXII	995,00
Amiga Budget Plus XXIII	995,00
Amiga Budget Plus XXIV	995,00
Amiga Budget Plus XXV	995,00
Amiga Budget Plus XXVI	995,00
Amiga Budget Plus XXVII	995,00
Amiga Budget Plus XXVIII	995,00
Amiga Budget Plus XXIX	995,00
Amiga Budget Plus XXX	995,00
Amiga Budget Plus XXXI	995,00
Amiga Budget Plus XXXII	995,00
Amiga Budget Plus XXXIII	995,00
Amiga Budget Plus XXXIV	995,00
Amiga Budget Plus XXXV	995,00
Amiga Budget Plus XXXVI	995,00
Amiga Budget Plus XXXVII	995,00
Amiga Budget Plus XXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus XXXIX	995,00
Amiga Budget Plus XL	995,00
Amiga Budget Plus XLI	995,00
Amiga Budget Plus XLII	995,00
Amiga Budget Plus XLIII	995,00
Amiga Budget Plus XLIV	995,00
Amiga Budget Plus XLV	995,00
Amiga Budget Plus XLVI	995,00
Amiga Budget Plus XLVII	995,00
Amiga Budget Plus XLVIII	995,00
Amiga Budget Plus XLIX	995,00
Amiga Budget Plus L	995,00
Amiga Budget Plus LI	995,00
Amiga Budget Plus LII	995,00
Amiga Budget Plus LIII	995,00
Amiga Budget Plus LIV	995,00
Amiga Budget Plus LV	995,00
Amiga Budget Plus LVI	995,00
Amiga Budget Plus LVII	995,00
Amiga Budget Plus LVIII	995,00
Amiga Budget Plus LIX	995,00
Amiga Budget Plus LX	995,00
Amiga Budget Plus LXI	995,00
Amiga Budget Plus LXII	995,00
Amiga Budget Plus LXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXV	995,00
Amiga Budget Plus LXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXX	995,00
Amiga Budget Plus LXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXX	995,00

Grafik

Amiga Budget	995,00
Amiga Budget Plus	995,00
Amiga Budget Plus II	995,00
Amiga Budget Plus III	995,00
Amiga Budget Plus IV	995,00
Amiga Budget Plus V	995,00
Amiga Budget Plus VI	995,00
Amiga Budget Plus VII	995,00
Amiga Budget Plus VIII	995,00
Amiga Budget Plus IX	995,00
Amiga Budget Plus X	995,00
Amiga Budget Plus XI	995,00
Amiga Budget Plus XII	995,00
Amiga Budget Plus XIII	995,00
Amiga Budget Plus XIV	995,00
Amiga Budget Plus XV	995,00
Amiga Budget Plus XVI	995,00
Amiga Budget Plus XVII	995,00
Amiga Budget Plus XVIII	995,00
Amiga Budget Plus XIX	995,00
Amiga Budget Plus XX	995,00
Amiga Budget Plus XXI	995,00
Amiga Budget Plus XXII	995,00
Amiga Budget Plus XXIII	995,00
Amiga Budget Plus XXIV	995,00
Amiga Budget Plus XXV	995,00
Amiga Budget Plus XXVI	995,00
Amiga Budget Plus XXVII	995,00
Amiga Budget Plus XXVIII	995,00
Amiga Budget Plus XXIX	995,00
Amiga Budget Plus XXX	995,00
Amiga Budget Plus XXXI	995,00
Amiga Budget Plus XXXII	995,00
Amiga Budget Plus XXXIII	995,00
Amiga Budget Plus XXXIV	995,00
Amiga Budget Plus XXXV	995,00
Amiga Budget Plus XXXVI	995,00
Amiga Budget Plus XXXVII	995,00
Amiga Budget Plus XXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus XXXIX	995,00
Amiga Budget Plus XL	995,00
Amiga Budget Plus XLI	995,00
Amiga Budget Plus XLII	995,00
Amiga Budget Plus XLIII	995,00
Amiga Budget Plus XLIV	995,00
Amiga Budget Plus XLV	995,00
Amiga Budget Plus XLVI	995,00
Amiga Budget Plus XLVII	995,00
Amiga Budget Plus XLVIII	995,00
Amiga Budget Plus XLIX	995,00
Amiga Budget Plus L	995,00
Amiga Budget Plus LI	995,00
Amiga Budget Plus LII	995,00
Amiga Budget Plus LIII	995,00
Amiga Budget Plus LIV	995,00
Amiga Budget Plus LV	995,00
Amiga Budget Plus LVI	995,00
Amiga Budget Plus LVII	995,00
Amiga Budget Plus LVIII	995,00
Amiga Budget Plus LIX	995,00
Amiga Budget Plus LX	995,00
Amiga Budget Plus LXI	995,00
Amiga Budget Plus LXII	995,00
Amiga Budget Plus LXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXV	995,00
Amiga Budget Plus LXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXX	995,00
Amiga Budget Plus LXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXVIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIX	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXI	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIII	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXIV	995,00
Amiga Budget Plus LXXXXXXXV	99

ALCOTINI GÅR NU discount

med sædvanlig høj service og fuld garanti!

Philips 8833-II, med Amigakabel	2299,-
512Kb RAMudv. med ur/afbryder	319,-
4 RAMkredse til MaxiMem mm	249,-
A2000 8Mb RAMkort med 2Mb	1999,-
A2000 Intern 3.5", fuldhøjde	749,-
3.5" Extern drev, Lavpris	799,-
Rom kernal Lib & Dvs, før 699,-	429,-
Hardware ref. manual, før 499,-	399,-
Autodocs, før 599,-	399,-

BESTIL PÅ TLF. 86 22 06 11



Se også vores annonce på side 2 og 3.

Alle priser er incl. moms.

ABSALON DATA

Amiga-udstyr:		
A1000 - A-500 PC-emulator (80286)	2600,00	
512 Kram udvidelse m. ur og afbryder	425,00	
2.0 MB ram udvidelse til A-1000	259,00	
1.6 MB ramudv. m. ur og afbr. 512K mont.	435,00	
1.6 MB ramudv. m. ur og afbr. 1.8 M	1815,00	
3.5" Golem Diskdrev med backdisplay	1029,00	
5.25" Golem Diskdrev A1000bus afbryder	299,00	
3.5" Winnetka Diskdrev m. bus & afbr.	835,00	
5.25" Stativa Diskdrev A1000bus afbr	1145,00	
3.5" Diskdrev egnet indbygning i A-500	805,00	
Epromer til Golem	175,00	
Eprombrænder, Quickbyte V. ver. 2.0	675,00	
Kickstartromskifter (ROM-ROM), 2 sys.	155,00	
Turbo Mus til Amiga 315,00 Jin Mouse	155,00	
Bootskifter DFC-DF1(2)	85,00	
DFC-1-2 130,00 DFC-1-2-3, mek.	180,00	
Støvlag til A-500 i klar plastik	135,00	
Multiplyskabel, A-500/A-500 af. A-1000	155,00	
Amiga Action Replay V. 2.1 A-500	995,00	
Amiga Action Replay V. 2.1 A-2000	1070,00	
Sound sampler, stereo, Smartboard	395,00	
Medi-Master m. kabel	695,00	
Synco Express II	565,00	
Mus & joystick skifter, elektronisk	265,00	
Firepower, elektronisk auto fire joystick	170,00	
Diverse IC-kredse til Amiga (og C-64)	ring	
Commodore 64/128 udstyr:		
Eprombrænder - REX Golem	535,00	
Printerkabel Userport Centronics	115,00	
Støvlag til C-64 i røgetværet plastik	95,00	
Printere og tilbehør:		
Star LC 24-200, 24 nål, color	4395,00	
Star LC 24-200	3295,00	
Star LC 24-10	2695,00	
Star LC 20	1945,00	
Farvebånd, LC 10, 50 ft	55,00	
Farvebånd, LC 24, 50 ft	85,00	
Printerkabel, A-500/IB, Centronics	60,00	
Disketter:		
5.25" DSD 0 NN	pr. stk.	pr. 100 stk.
5.25" HD NN, 1.2 MB	2,90	291,00
3.5" DSD 0 NN	6,00	540,00
3.5" DSD 0 NN Kao, farvede	5,00	400,00
3.5" HD NN, 1.44 MB	6,00	540,00
3.5" HD NN, 1.44 MB	11,75	1057,50
Diskettebox med lås:		
til 80 stk. 3.5" eller 100 stk. 5.25"	65,00	
til 120 stk. 5.25"	90,00	
Joystick og diverse:		
Joystick 2 Super Quick Gun, auto fire	105,00	
Competition Pro 5000, Joystick	145,00	
Competition Pro Star m. auto fire/slow	225,00	
Pro Competition 5000, Joystick	180,00	
The Arcade Joystick	195,00	
The Arcade Turbo	235,00	
Musemåtte, 64, 8mm, normal 76 50 Super	80,00	
Musemåtte, 64, 8mm, normal 65,00 Super	75,00	
Multimeter Exakta 3800 G	325,00	
Forbehold for prisændringer		
Forhandlere søges. Importer i al varer fra		
GOLEM - REX - VESALIA - 3-State		
Alle priser incl. MOMS		
ABSALON DATA		
Tlf: 31 67 11 93 FAX: 31 67 11 97		
Ma. - Fr.: 12 - 18. Lø. lukket		

Giv din computer
noget ordentligt
at spise...

Kampagnetilbud, AMIGA:

Battle Command Kr. 249,-
Genghis Khan Kr. 349,-

Kampagnetilbud, IBM-PC:

Links Kr. 399,-
Midwinter Kr. 349,-
Das Boot Kr. 349,-

Kampagnetilbud er uden kunstige tilslutningsstoffer og gælder kun i Marts og April måned, ellers så længe lager haves.

DAISY Software
GL. KONGEVEJ 92, 1850 FR.BERG C
TLF.: 3131 7523

AMIGA Go'DATA - bedst & billigst!

3.5" extert diskdrive

Flot kvalitet med støvklap, afbryder, videreført bus, indikatorlampe og et solidt metalkabinet. Lige til at slutte til din Amiga.

Kun kr.

790,-



512 kB RAM-udvidelse til Amiga 500

Lækkert produkt i en ordentlig kvalitet. Leveres med afbryder på begge modeller.

Uden ur: **370,-**

med ur: **390,-**



1.5 MB RAM-udvidelse til Amiga 500

Giver ialt 2 MB i din Amiga. Leveres komplet med RAM-kredse, ur med back-up, afbryder og GARY-adaptor. Lige klar for tilslutning i bunden af din Amiga 500. Kræver Kickstart 1.3.

Samlet pris kun kr.

1190,-



HEMMELIGHEDEN:

Vi kan kun være så billige fordi vi gør det enkelt:
*Ingen dyre annoncer
*Ingen overadministration
*Ingen dyr udstilling
*Kun levering pr. efterkrav
*Begrænset vareudvalg
*Direkte import
MEN:
*Kvalitet til LAVPRIS
*8 dages returret
*1 års garanti
*Danske vejledninger

BESTIL INDEN D. 1/5 OG FÅ EN GRATIS MUSEMÅTTE MED I KØBET!!

SOUNDSAMPLER i stereo
Lækker sampler med alle nødvendige kabler og stereosoftware.
KUN **390,-**

STAR-PRINTER

leveres alle med kabel, farvebånd og papir!
STAR LC-20, 188 tegn/sek.....1990,-
STAR LC-200, FARVE, 255 tegn/sek.....2890,-
STAR LC-24-200, 24 nåle.....3495,-
STAR LC-24-200, 24 nåle, FARVE.....3995,-

Ny smart Amiga-MUS

Smid din gamle upræcise AMIGA-mus væk og erstæt den med en ny og bedre. Denne mus har ikke alene et flottere og mere ergonomisk korrekt design, men er også mere præcis. Er desuden udstyret med sprødt klikkende taster, der holder.

KUN

240,-



BESTILLINGSKUPON

Udfyld kuponen og send den til: **Go'DATA Aps, Postboks 95, 3550 Slangerup.** Eller ring **42 28 92 92** (9.00-16.30)

JA TAK!

Send mig flukks pr. efterkrav (forsendelsesgebyr ialt kr. 35,-)

Stk..... Pris kr.
Stk..... Pris kr.
Stk..... Pris kr.

MIN ADRESSE ER:

Navn:

Gade+nr.:

Postnr.+by:



**Flere læserbreve -
denne gang om
bl.a. computer-
forhandlere, pi-
rater, nordmænd
og en vis kvindelig
spilanmelder...**

MAILBOX

Uvidende forhandlere?

Hvem har ikke prøvet det... Man kommer ind i den lokale computerforretning, og straks bliver man mødt af en sælger, der spørger, om han/hun kan hjælpe - underforstået, at hvis det ikke er tilfældet, kan man godt gå sin vej. Selvfølgelig er det lidt groft sagt, men man fornemmer tydeligt, at hvis man først er gået ind i forretningen, er det nødvendigt at købe noget for at kunne forlade den igen!

Denne oplevelse er fælles for stort set alle mindre forretninger. Hvis man vil være fri for en sælger, der klitrer op ad en, er man altså henvist til de store varehuse. Varehusene har bare det problem, at når man endelig har brug for en ekspedient, der ved noget om computere, så er der ingen. Og hvis man endelig finder en ekspedient, ved han ikke nok om emnet, og man bliver henvist til en anden ekspedient, som man heller ikke kan finde...

Tilbage står man så med de egentlige computerforhandlere. De slår gerne på, at man skal købe hos dem, fordi de ved mere om computere end en tilfældig ekspedient i et varehus. Dette er for det meste også rigtigt, men ved de så nok?

Min første erfaring med sæl-

geres uvidenhed startede, da jeg skulle købe min første printer. Vejle havde på det tidspunkt ikke nogle deciderede computerforretninger, så den eneste mulighed var den lokale fotohandler, der havde en mindre afdeling med computere. Jeg troppede op i forretningen og sagde, at jeg ville se på en printer, hvorefter jeg blev henvist til deres "computer-ekspert". For at være sikker på, at jeg nu også købte den rigtige printer, gik jeg straks igang med at udspørge ekspedienten om diverse ting om printere. I løbet af ret kort tid fandt jeg ud af, at denne "ekspert" ikke vidste meget mere end mig, snarere tværtimod.

Min taktik i de følgende år har været, at det var mig der købte, og ikke ekspedienten der solgte. Denne taktik har dog en ulempe, idet den kræver at man selv indhenter en masse fakta om den ønskede vare. Dette tager tid, og kræver et stort kendskab til det enkelte område.

Men i den seneste tid er der skudt specialiserede computerforretninger op, der sågar specialiserer sig i en bestemt computertype, såsom Amiga. De må da vide en masse, tænkte jeg, og drog ud for at efterprøve deres specialviden. Offeret var en Amigaforhandler af den store slags i Århus området, og emnet var et editeringsprogram til mit keyboard.

Da jeg selv beskæftiger mig meget med MIDI musik, vidste jeg en

hel del om emnet, da jeg gik igang med at spørge manden ud. Efter at have studeret et katalog kom han frem til, at der ikke fandtes noget program til mit keyboard, men så prøvede han at sælge mig et program til en anden synth af samme mærke. Da det jo var til samme mærke, kunne det sagtens bruges, mente han. Det kunne det bare ikke, hvilket jeg sagde til ham, hvorpå jeg fortalte ham lidt om mit keyboard i håb

om, at han kunne finde et kompatibelt all-round program. Sælgeren kom frem med programmet "Synthia", hvorefter jeg måtte fortælle ham, at det altså ikke var en sampler, jeg var i besiddelse af. Efterhånden havde han opdaget, at jeg vidste mere om emnet end ham, men alligevel prøvede han at prække mig sequencer-programmet "Music X" på med spørgsmålet: "Kan det ikke bruges?". Svaret var selv-

Anmeld Labyrinth

Nu er det gået for vidt, og jeg bli'r nødt til at blande mig. Jeg er træt af, at du hver måned bringer et eller flere breve, hvori der står, at 64'eren er død. Jeg er også træt (illustr: Zzzz...) af, at du hver gang bringer et brev om, hvorvidt pirater er barnlige eller ej, og om det er umoralsk at kopiere. Jeg giver Thomas Pedersen ret i, at I ikke bare skal trykke alt. Det bliver for ensformigt, når I bringer det samme hver gang. Jeg synes, at du skal bringe nogle flere breve, der handler om noget ordentligt.

Jeg synes også det er for dårligt, at I ikke anmelder Labyrinth og Hugo, men det er måske under jeres værdighed at anmelde danske computerspil? Enten må I anmelde de to spil, eller også må I lade være med at prale af, at I "anmelder alle de spil, I kan få fingre i". Men I er måske bange for at rakke ned på Labyrinth, der skal skaffe jer flere abonnenter?

David Arnholm, København

Din kritik af brevkassen er ikke særlig konstruktiv. Hvad mener du f.eks. med, at vi skal bringe flere breve, der handler om "noget ordentligt"? Deri ligger jo faktisk en nedvurdering af de hundredevis af læsere, som hver eneste måned skriver til Mailbox. De trykte indlæg er et redigeret udvalg af de bedste, mest relevante, og mest underholdende af disse breve.

Hugo er allerede behandlet i en selvstændig artikel, og når vi ikke anmelder Labyrinth, er det selvfølgelig fordi, vi selv har produceret det. Man anmelder da ikke noget, man selv har lavet!

følgelig nej.

Efter denne lange smøre om mine personlige erfaringer (og tro mig, de nævnte er kun en brøkdel af, hvad jeg har oplevet!), stiller jeg så spørgsmålet: Kan det virkelig være rigtigt, at landets måske største Amigaforretning, som åbenlyst står på at de er eksperter, faktisk ikke ved meget mere, end det der står i reklamerne for de enkelte produkter? Forretningen er idag "Commodore Creative Center", men jeg skal ikke nyde noget af at lade dem afgøre, hvad jeg har brug for, hvis jeg skulle købe et professionelt og køreklart system med f.eks. en A3000 som grundstamme.

Det kan ikke være rigtigt, at køberen skal være superekspert på området for ikke at få det forkerte. Går man ind hos en Apple eller PC-forhandler, er det helt andre toner, der spiller. Her får man virkelig rådgivning.

Det er som om forhandlerne regner Amigaen for noget, der bare skal over disken hurtigst muligt, og pengene den modsatte vej. Det er ikke eksperter, der står bag disken idag. Det er sælgere, og for mig er der næsten gået sport i at gennemhulle deres facade af dyre udtryk og mere eller mindre sande fakta, som de lige har læst i den reklame, som kunden også har læst.

Man kan få meget på det rene ved at læse computerbladens tests, da de er lige "hårde" ved alle de testede varer, men bladene kan ikke (selv om de prøver) lave artiklerne så dybdegående, at de dækker alle læsernes eventuelle spørgsmål.

Commodore har måske sat en bevægelse igang til det bedre med deres "Commodore Creative Center". Måske kan det få de andre til at "oppe" sig lidt for også at få titlen som Creative Center. Men hvad med den normale A500-bruger? Det kunne være at tilsvarende princip også skulle gælde A500, så man på den måde kunne sikre, at de mindre penge-stærke kunder også fik ekspertbistand.

Dette er ikke skrevet bare for at nedværdige computerforhandlerne. Det er snarere ment som et budskab om, at de ikke kan blive ved med udelukkende at betragte kunderne som købere. Hvis de ikke bliver rådgivet ordentligt, så holder de op med at købe Amiga, og går i stedet over til f.eks. Apple eller Atari. En god sælger resulterer i en tilfreds kunde, og en tilfreds kunde kommer for det meste igen.

Jesper Nemhoj, Århus

Amiga eller diskdrev?

Hvad bilder I jer ind?

Hvad er meningen med at lave sådan et godt blad? Jeg bliver jo nødt til at bruge 34,75 kroner af mine dyrebare sparepenge hver måned på jeres helt ekstremt fede blad - ellers overlever jeg ganske enkelt ikke.

Jeg har en C64 med båndstation, men jeg overvejer, om jeg skal købe en Amiga eller - en lidt billigere løsning - en diskette station. Jeg skal anvende computeren til tekstbehandling og selvfølgelig spil. Nu til spørgsmålene:

1. Findes der overhovedet nogle gode tekstbehandlingsprogrammer til 64'eren (bare til skolebrug, HF)?
2. Der er også mulighed for en Commodore PC-1. Er den lige så velegnet til spil som Amiga'en?
3. Kan man bruge et almindeligt farve-TV til Amiga eller PC?

Hvad skal jeg vælge?

Christian Bitz, Albertslund

1. Der findes gode tekstbehandlingsprogrammer til 64'eren, men de bliver nok svære at skaffe, da forhandlerne forlængst har afskrevet 64'eren som andet end en spillecomputer. Men læs stor-testen i DNC nr. 12/90.

2. Du godeste, nej! Så er 64'eren bedre.

3. Amigaen kan ikke uden videre sluttet til et tv-apparat, men dette problem klæres nemt med Commodores A520 tv-modulator, der kan købes for ca. 300 kr.

Og hvad skal du så vælge? Hvis du har pengene, vil jeg absolut råde dig til at købe en Amiga. Med mindre du ligefrem falder over et fantastisk brugt-tilbud, så er 1541 diskteststationen relativt dyr. Og hvis du sælger din 64'er og lægger den sparede udgift til en diskteststation til denne indtægt, ender du sikkert i omegnen af det, en Amiga 500 koster...

De fleste computerejere har sikkert været ude for den situation, du beskriver. Og det er selvfølgelig både beklageligt og uacceptabelt. Heldigvis gør Commodore nu en stor indsats for at uddanne deres forhandlere, så vi må vel se tiden an, og håbe at det hjælper! Som tak for et relevant brev, der forhåbentlig kan være med til at skabe debat om forhandlerens rolle, sender jeg dig et musikprogram til Amigaen. Nu håber jeg bare, at det virker med dit keyboard...

Familierådgivning

Jeg har en del spørgsmål til jer, inde på redaktionen. Jeg er en 37-årig mor med to unger på 14 og 8 år. Min store søn fik for 4 år siden en Commodore 64, som han flittigt har brugt til spil, programmering, og hvad ved jeg. Den var nu for lille til ham, så i konfirmationsgave måtte vi spytte op med en Amiga 2000. Lillesøster fik den gamle 64'er, og nu kommer spørgsmålene.

Jeg fatter ikke en brik af det hele! Storebror har skrevet op på en lap papir, hvordan vi loader spil ind fra båndoptager og diskette-station. Kan I anbefale en bog for begyndere, der skærer det hele ud i pap for sådan en som mig. Helt fra bunden, til Commodore 64? Jeg plejer nu ellers ikke at være dum, men jeg

har læst instruktionsbogen og blev ikke meget klogere.

Angående Amigaen: Hvad vil I anbefale, næste trin til udvidelse skal være? Skal han begynde med XT/AT kort, harddisk, flere disk drives, eller hvad mener I, som har forstand på det. For øjeblikket spiller min kære søn kun, men han vil gerne lære at programmere. Den ene dag skal han bruge det ene, og den anden dag det andet, så jeg er helt ude på herrens mark.

Ros skal I lige have med på vejen. Det er et spændende blad, I har fået lavet, og jeg abonnerer gerne på det til min søn (jeg læser det selv i smug og prøver at forstå lidt af det).

Til sidst: Kender I nogle spil, som kan bruges til en pige på 10, som har svært ved at læse og stave? Vi har "Lykkehjulet", men findes der andre?

Og så til aller-aller sidst: Hvordan får vi fat i "Labyrinth". Det må hun da bruge til at få gang i hjernevindingerne med!

Marianne Lund, Kastrup

Når talen falder på en god "begynderbog" om 64'eren, kommer man ikke udenom Erwin Neuttsky-Wulff - en usædvanlig forfatter, der udover en række dybde-filosofiske værker, også har skrevet nogle af de mest pædagogiske lærebøger, der overhovedet findes om hjemme-

computere. Så vidt jeg husker hedder hans C64-bog "Basic med Commodore 64", eller noget i den retning.

Det er umuligt at anbefale en harddisk frem for et XT/AT kort eller et ekstra diskdrev. Valget bør naturligvis afhænge af din søns behov, og så vidt jeg kan læse af dit brev, er det fuldt ud dækket i øjeblikket!

Med hensyn til din datter, så mener jeg at en 10-årig sagtens kan have glæde af hovedparten af de "almindelige" spil, der findes på markedet. Alder og køn er ikke så afgørende i den sammenhæng. Hvis du dermod leder efter noget, som samtidig er undervisende, har du et problem, eftersom stort alle "undervisningspil" stadigvæk er på engelsk.

Labyrinth forhandles af computerforretninger over hele landet. Hvis du ikke kan finde det, kan du sikkert få din forhandler til at bestille det hjem.

Odd tager fejl

Jeg vil gerne, som svar på Odd Arne Brimsøes brev i nr. 11/90, skrive at jeg synes IKKE 64'eren er død. Jeg har selv en Amiga 500 med ram-udvidelse, men det forhindrer mig da ikke i at kunne lide 64'eren. Som Odd selv skriver: "C64 er mye computer for pengene". Det er den faktisk, og den er f.eks. en glimrende computer til børn, der skal lære, hvad en computer er. For man føler faktisk, at man har mere kontrol over det hele, når man bare kan sidde og trykke på diverse knapper, og så sker der noget på skærmen - i modsætning til PC og Amiga, hvor man først skal sidde og fumle med tonsvis af disketter, bare for at komme ind i Basic.

For nu igen at bruge Odd's (en smule overdrevne) eksempel med "den nye hard-kassetten" (jeg går ud fra, at fyren mener en båndoptager), så synes jeg da, at det kunne være spændende at læse om den slags (måske en smule mere realistiske) ting.

Nu skal hele denne svada ikke ses som en nedvurdering af Amigaen. Jeg mener bare, at fordi der er computere, der er nyere og smartere end 64'eren, så bliver den go'e, gamle 64'er ikke dårligere. Løvnigt mener jeg, at bare fordi man snakker så meget om "Amiga konceptet", så bliver computeren ikke bedre. Amiga-ens komplekse struktur med libraries, skuffer, gadgets, og andre fine ord, gør den faktisk til en svært tilgængelig maskine. Tag nu f.eks. Basic: Det er fa'ens svært at hitte rundt i et program, når man ikke

◀ har de go'e, gamle linjenumre at støtte sig til.

Nå! Nok om computere i forhold til hinanden. Mig og en kammerat fik for et stykke tid siden den geniale ide at optage melodier fra Amigaen på bånd, hvilket gav en allerhelvedes god lyd. For eksempel har jeg næsten konstant walkman'en ladet med R-Type og Battle Squadron!

Rasmus Mackeprang, Regstrup

Det med walkman'en bruger jeg faktisk også selv. Der er mange fordele ved at slutte sin Amiga til stereo'en!

Hvad angår 64'eren, så er jeg enig med dig et langt stykke hen ad vejen. Det samme kan ikke siges om den næste brevskriver...

Odd har ret

Jeg læste med stor interesse Odd Arne Brimsøes indlæg i Mailbox

SKRIV NU!

Hver måned præmierer vi de bedste og sjoveste indlæg med masser af nye spil. Så hvis du har meninger, kritik, spørgsmål, svar, vitser, tegninger, reaktioner på andres breve, eller andet, som du mener er værd at udødeliggøre på disse sider, så skriv til:

MAILBOX
Det Nye COMPUTER
St. Kongensgade 72
1264 København K

Lettere utilfreds...

Det er sgu da utroligt, at man ved at forene så godt som alle danske computerblade kan producere markedets suverænt dårligste blad!

Jeg kan i øjeblikket ikke finde noget som helst godt at sige om jeres blad, bortset fra at det er på dansk. Næh, det var andre tider i de gode gamle dage, hvor man kunne finde artikler som "Amiga/C64 Magi", "Super 20" etc.

Jeg læste for noget tid siden i et svar til en anden utilfreds læser, at flertallet af jeres læsere ikke ønskede den slags artikler i bladet, men derimod ønskede spiltests, men det må vist være en fejl fra AIM's side. Jeg har i hvert fald meget svært ved at tro på, at folk som vil læse spiltests, køber et blad hvis tests er så håbløst forældede som jeres er. Jeg formoder, at jeres svar til dette er, at det kun er i forhold til piratkopierne, at I er langsomme, men det passer desværre ikke. Når der kommer et spil i den lokale computerforretning her i byen, varer det ca. 3 måneder, før I tester det. Nej, hvis folk udelukkende vil have spiltests, så køber de nok nærmere engelske blade.

Iøvrigt synes jeg, det er mærkeligt med den fordømmelse af piratkopier, da det jo er på grund af dem, at Commodore sælger så godt, hvilket jo i høj grad påvirker jeres oplag. Og nu jeg kommer ind på jeres oplag, så har jeg på fornemmelsen, at I inden længe (måske allerede) vil miste masser af læsere, så hvad med at skifte image, mens tid er? I har jo prøvet det før.

PS: Jeg har på fornemmelsen, at I nok ikke tør trykke dette brev, da det måske ikke er alle jeres læsere, som endnu har opdaget, hvilket talentløst blad, I laver. Men hvis I skulle mande jer op til at trykke det, så vær venlig ikke at bruge en af jeres standard "karl smart svar", som man alligevel ikke får noget ud af.

Chr. von Rosenbaum, Roskilde

Tak skal du ha'. Jeg kan kun svare, at du tilhører et mindretal. Det viser både læserundersøgelser og vores salgstal, som faktisk er gode. At du så tilsyneladende har svært ved at acceptere det, må jo være dit eget problem.

Din påstand om, at vores spiltests skulle være 3 måneder forældede lyder utrolig, og jeg hæfter mig da også ved, at du ikke kommer med nogle eksempler.

nr. 11/90. Han skrev, at C64 var "steindød", og I svarede, at han ville få en masse C64-ere på nakken. Ja, det vil han sikkert, men jeg er ikke utilbøjelig til at tro, at han har ret. Jeg købte for nogle år siden en 64'er, og syntes at det var det bedste og mest avancerede, man kunne forestille sig. Da Amigaen kom frem, sagde jeg da også til mig selv, at når min 64'er var "brændt sammen", så ikke mere computer til mig.

Men da en af mine venner så fik Amiga-dyret, blev jeg straks så begejstret for den, at jeg solgte min elskede "brødkasse" og købte en Amiga i stedet for. Og jeg har sandelig ikke fortrudt det. Jeg må indrømme, at den simpelthen er et suverænt stykke værktøj - den kan jo alt!

Så C64-ere: Lyt til en tidligere C64-fanatiker. Jeg siger ikke, at I alle sammen skal smide jeres 64'er i skraldespanden. Jeg siger kun, at I ikke kan bebrejde Commodore, at de ikke bringer mere C64-stof i bladet. Der er simpelthen ikke nogen firmaer, der tør satse på 64'eren mere.

Nå, det var moraludgydelserne for denne gang. Nu til spørgsmålene:

1. Kræves der nogen udvidelse til Leisure suit Larry 1, 2 og 3?
2. Synes I, at det er klogt selv at begynde at indsætte RAM kort i sin Amiga, eller skal man lade forhandleren gøre det?
3. Hvor kan jeg få information om kurser, aftenskoler mm. til undervisning i Amigaens færdigheder?
4. Er det nye "Interword" bedre end mit Kindwords 2.0?

Jacob Schall Holberg, Ebberup

1. Officielt skulle alle disse programmer kunne køre på en almindelig 512K Amiga. Men i praksis kan der godt opstå problemer med 2'eren og 3'eren, som er lavet med Sierras nye "SCI" programmeringssprog. SCI er tilsyneladende ikke fuldt kompatibelt med 512K og den europæiske PAL-standard.

2. Hvis du kan få din forhandler til at gøre det gratis, er det nok den bedste løsning. Så kan du jo også altid give ham skylden, hvis noget går i stykker. Installationen er nemlig ikke altid helt så ligetil, som forhandlerne påstår...

3. I Commodores eget Amiga-katalog, som kan købes hos de fleste forhandlere for den usle sum af 36 kroner. Ellers kan du sikkert bestille det direkte fra Commodore.

4. Det er i hvert fald hurtigere, så hvis hastigheden er vigtig for dig, kan det godt betale sig at skifte.

Til Dorthethe

Jeg synes det er helt fint, at I har fået en kvindelig anmelder. Det var lige det der manglede for at gøre bladet perfekt!

Martin Clausen, Frederiksberg

Kunne I ikke, i næste nummer af DNC, vedlægge et billede af Dorthethe B. Poulsen i plakatformat til at hænge over sengen ved siden af Samantha Fox og Sabrina?

Mogens Boisen, Roslev

Dorthethe er dejlig. <v>
Michael N. Grenå

Hils lige hende Dorthethe fra mig. Hun ser da ganske nydelig ud. Helt fint, at I har fået hende med på holdet, så kan hun måske skaffe lidt orden i tingene!

Kristoffer Schultz, Græsted

Jeg vil godt klage over en vis ny spilanmelder, der hedder Dorthethe B. Poulsen. Måske til selvglad, opblæst kvindemenneske skal man lede længe efter. Desuden har piger/kvinder ikke noget at gøre i computerverdenen. Fyr den selvoptagede idiot, og ansæt nogen af det andet køn, der har forstand på det!

Jan Bache, Asnæs

Jeg vil godt ønske Dorthethe tillykke med jobbet. Det er jo altid rart med et kønt ansigt blandt grimme!!

Michael N. Grenå

Det med at have en kvindelig anmelder i truppen er en ualmindelig god ide. Så hvorfor ikke udskifte hele anmelderholdet med KVINDER??? Mogens Boisen, Roslev

SSC står for

Sofiech Software Center

et begreb, der giver dig mulighed for at kigge indenfor i en verden, hvor ellers kun få mennesker befinder sig.

Samtidig vil du som medlem af

Sofiech Software Club

blive en af de mange, der fremover vil få store fordele af deres medlemsskab.

Alt hvad vi har at sige er:
Det handler om dine interesser og din mulighed for at få netop dine yndlingsprogrammer - til den rigtige pris!

Ring nu på tlf.:

86 18 15 45

for yderligere oplysninger!

SOFIECH

Vi har meget mere at tilbyde dig,
kom og se på Amiga Expo
12 - 14 april



QS-127
UNIVERSAL INTERFACE



QS-128
UNIVERSAL
ARCADE STYLE



Få et gratis spil!...

Når dit abonnement på COMpuTer udløber og du vil forny det, eller du vil bestille et NYT ÅRSABONNEMENT på COMpuTer, modtager du i begge tilfælde HELT GRATIS et spil til din computer. Spillet bliver sendt til dig senest 5 uger efter du rettidigt har indbetalt girokortet.

Sådan gør du!

Nye abonnenter:

Vil du starte et nyt abonnement (11 nr. af COMpuTer) så udfyld og indsend nedenstående kupon. Så sender vi dig

... Når du betaler dit helårsabonnement til tiden, modtager du et gratis original-spil.



et girokort. Når du har betalt får du dit gratis spil omgående.

Nuværende abonnenter:

Har du allerede et

abonnement, og har du i sin tid fået det gennem "kuponnyhederne", be-

høver du IKKE indsende kuponen. Vi ved hvilken computer du har.

Alle andre abonnenter

der IKKE har fået deres abonnement gennem "kuponnyhederne" bedes udfylde kuponen forneden. Vi sender automatisk et girokort til dig når dit abonnement udløber og vi ved så hvilken computer du har.

Husk! at ovenstående tilbud KUN gælder for 11 nr. af COMpuTer/helårsabonnement.

Venlig hilsen

COMpuTer

- magasinet for dig og din Commodore!



Kupon

Klip denne kupon ud, og indsend den til:
Forlaget Audio A/S, St. Kongensgade 72,
1264 København K.

Når jeg har betalt mit girokort på et helårsabonnement på COMpuTer, ønsker jeg et gratis originalspil tilsendt til min:

☐ AMIGA ☐ C64Disk ☐ C64Bånd

(Kryds af)

JA TAK!

- ☐ Jeg vil være ny abonnent. Send venligst girokort.
- ☐ Jeg har abonnement i forvejen men vil gerne overgå til et helårsabonnement (derved modtager jeg et gratis spil).
- ☐ Mit abonnementsnummer er: _____
- ☐ Mit abonnement udløber nu, men jeg vil gerne fortsætte, dog kun som 1/2 års abonnent (jeg modtager herved IKKE et gratis spil).
- ☐ Mit abonnementsnummer er: _____

Abonnement nr: _____

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr.: _____

By: _____

Har du idag et halvårsabonnement (kr.: 190,-) og ønsker et gratis spil, så indsend kuponen, og vi sender dig et nyt girokort på et års abonnement (kr.: 348,50,-).

SECRET SERVICE

Vores hemmelige tips-tjeneste har igen klædt de nyeste og sværeste spil af til skindet...

OPERATION STEALTH

Sidste måneds hjælp sluttede med, at du blev overrasket på hotelværelset, taget til fange, og ført ud til et mystisk skib. Hvad nu?

Når man er ombord på skibet, skal man "operate bracelet" og lade sig blive kastet overbord. Man falder tre skærme ned, og på tredje skærm skal man - inden man når havbunden - "operate bracelet", og man er fri. Svøm derefter hurtigt hen til pigens højre side, og "operate girl".

Oppe ved overfladen bliver man samlet op af en redningsbåd og ført til Tonio, lederen af "The Liberation of Santa Paragua". Han forklarer dig om en plan, der går ud på, at du skal med dem ind i paladset og optræde som tryllekunstner. Inde i paladset bliver Julia bortført af vagterne, og man bliver nødt til at undslippe ved at gennemføre nogle labyrinter. Det bedste råd her er, at man saver, så snart man har fået nøglen.

Nu befinder man sig uden for en stor dør, og efter "operate door" træder man ind i et luksuriøst kontor. Gå hen til statuen, og "operate" dens arm for at få adgang til pengeskabet. For at finde den 4-cifrede kode, skal du anbringe "little box" på pengeskabet, og tænde for den ("validation button"). Tryk nu på pilen, der peger opad. Første gang du får et ciffer, der får kassen til at lyse, trykker du på den runde knap. Husk at de lysende prikker skal komme i rækkefølge: Hvis 2 får den første prik til at lyse, så skal man finde det næste tal, der får den anden prik til at lyse, osv. Tag "little box" af pengeskabet, og "operate lock combination". Tag dokumenterne, og de to agenter fra banken vil komme frem fra deres skjul... Du overmander den ene, og sætter efter den anden, der har brevet. Den vilde jagt fortsætter på vandscootere, og her kan man kun komme igennem ved at forsøge igen og igen...

Tak til Magnus Gotthardt i København for disse tips.

VOODOO NIGHTMARE

Ghalib Swellem har opdaget en ret oplagt metode til at springe over, hvor gårdet er lavest i dette drilske spil fra Palace:

Hvis du sætter spillet i pause-mode, finder du hurtigt ud af, at det ikke er helt i pause. Tiden skifter fortsat mellem dag og nat. Ved at slå pausen fra og til på strategiske tidspunkter kan du altså selv vælge, hvilken tid af døgnet du vil bevæge dig rundt på.

Her er desuden en lille oversigt over de tre første missioner:

Mission 1: Giv bananerne til a-ben, og den vil løbe væk.

Mission 2: Find løveungen og bring den tilbage til dens mor (kig i træstammen).

Mission 3: Red den syge indfødte (køb medicin).

PRINCE OF PERSIA

Her er lidt hjælp til Amiga-versionen. Ved at trykke "Shift" og "L" ned samtidig kan man komme en bane frem, men det virker kun indtil bane 4. Hvis man benytter sig af dette trick, får man automatisk det sværd, som man ellers selv skulle finde på bane 1, og som er nødvendigt for at gennemføre spillet.

Når du skal fægte, så slå kun ud efter din modstander, når han angriber. På den måde skulle det være en smal sag at vinde over ham.

Rundt omkring vil du finde forskellige drikke. Her er det vigtigt, at du kun drikker de røde. De andre er giftige!

Tusind (og en) tak til Kenneth Fredsbo i Kastrup for disse tips.

LEISURE SUIT LARRY II

Vi fortsætter, hvor vi slap i sidste nummer:

Pludselig bliver stakkels Larry suget ud af flyet, men han har heldigvis husket at tage sin faldskærm på, så hvis han er smart husker han at bruge den. For at komme helt ned på jorden, skal man bruge kniven på faldskærmen.

Efter den noget ubehagelige landing skal man huske at tage den pind, man er så heldig ikke at ramme, med sig, hvorefter man kan kravle under busken med dræberblære. I næste skærm-billede er det en god ide at holde pinden i hånden, idet slangen angriber Larry. Kviksandet undgås nemmest ved at holde sig til den lysere sti. For at komme over den lille å skal man lege Tarzan og svinge sig fra lian til lian (husk at give slip på den tredje). Tag den løse ranke i træet med dig videre ud på stranden, hvor dit livs kærlighed venter... (endnu en gang).

Efter et længere mellem-spil befinder Larry sig på kanten af en kløft, men i stedet for straks at kaste sin lian efter grenen, skal han først tilbage til landsbyen og hente noget aske fra den (nu heldigvis slukkede) ild. På den anden side af kløften fortsætter man, indtil Larry når kanten af gletcheren. Hvis man smider asken på isen, vil den smelte, så

Larry kan komme forbi uden at glide.

Nu gælder det om at komme op på toppen af vulkanen (nej, skyformationen skal ikke bruges til noget - det ER bare baggrundsgrafik!). Oppe i krateret skal Larry manøvreres så tæt som muligt på hullet i midten af billedet. Her (og kun her) kan man putte bræckposen ned i flasken med hårforynger, antænde posen, og smide den hjemmelavede bombe ned i hullet, før den eksploderer. Herefter er der kun tilbage at vade ind i elevatørskakten. Resten af spillet løser sig selv, og man kan kun læne sig tilbage og nyde showet!

TIME MACHIN

En hurtig cheatmode fra Lars Schmidt i Gram: Når du har fået en high-score, skal du skrive "DIZZY" i stedet for dit eget navn. Derefter har du evigt liv. Prøv også at trykke på "A" og "S".

DRAGON BREED

Et svært spil, men Martin Clausen giver dette bud på, hvordan det hele kan blive lidt nemmere: Prøv at pause spillet, mens du spiller, og skriv "IREM". Det skulle give dig uendeligt liv. Desuden kan du, ved tryk på "N", hoppe en bane over.

THE IMMORTAL

Vi er nu nået til sjette level i Robert Christiansens guide til dette atmosfæriske arcade adventure.

LEVEL 6:

Denne bane virker foruroligende ved første øjekast, men egentlig adskiller den sig ikke meget fra virkeligheden. Edderkopper ER jo nogle små, harmløse størrelser...

Start med at stille dig ved siden af indgangen til et hul. Vent så til edderkoppen stikker hovedet ud af det andet hul - så er det sikkert at kravle igennem.

I næste rum er der en Humongus edderkop, som prøver at fange dig med sin netskyder. Find ud af, hvornår den skyder, gå så hurtigt frem og tilbage, så du undgår nettet - og angrib!

Nedenunder er der en kiste og en flaske. Det er vel unødvendigt på dette tidspunkt at minde dig om, at enhver kontakt med æggene er dødelig. Tag flasken, og gå hen og hæld den ud over kisten. I kisten er der 80 mønter og en levitation spell. Tag alt dette, og gå ned ad stigen.

Dette er en mega lang gang, og ideen er, at du skal "flyve" hurtigt og uden at ramme æggene. Det er ikke så svært som det lyder, for

man skal meget tæt på æggene, før de udklækkes. Når du så er nået op til næste rum, er der kun tilbage at tage en lille tur, og ellers tulle ned til 7'ende...

KICK OFF 2

Fra Jens Gormsen i Lemvig har vi modtaget dette usportslige trick:

Hvis modstanderne får straffe, skal man blot trykke på "R" i samme øjeblik, der bliver sparket til bolden. Sæt slow motion på. Nu ved du i hvilken retning, du skal bevæge joysticket. Når replayet ender, springer målmændene automatisk og redder bolden næsten hver gang.

Og Henrik Lyngre fra Ishøj skriver:

Hvis du vil score nogle lette mål så sørg for, at du har medvind, når du skal give bolden op. Løb så et par skridt ned ad banen og lav et "langt loop" (ryk tilbage i joysticket og tryk fire). Hvis forholdene er de rigtige (rigtig vind og afstand), ryger bolden direkte i modstanderens mål.

For de RIGTIGE freaks kan det siges, at hvis man loader sector 155-180 ind fra 120000, kan man finde, ændre og gemme al tekst fra Kick Off 2. På den måde KOM Danmark faktisk med til VM!

CURSE OF RA

Vi har allerede bragt de 10 første level-koder til dette spændende puzzle spil. Her er koderne til nogle af de senere levels:

Level 15: ABANASINIA
Level 20: DRAUG
Level 25: ELBERETH
Level 30: MEREMONT
Level 35: CHRISTUS
Level 40: PINHEAD
Level 45: J S BACH
Level 50: TERRA
Level 55: DONAR
Level 60: ARTA MYRDHYN
Level 65: GET FUNKY
Level 70: KIRAN
Level 75: NGRANEK
Level 80: SONA NYL
Level 85: CHAOS
Level 90: PANAKREA
Level 99: CTHUGA

TIP OG VIND

Alle der får deres tips trykt her i "Secret Service" deltager i den månedlige konkurrence om masser af nye spil. Jo flere tips du sender, jo større er chancen for at DU bliver en af de heldige. Og husk så at nævne, hvilken computer du har! Send dine opdagelser til:

Secret Service
Det Nye COMputer
St. Kongensgade 72
1264 København K.

GREAT GIANA SISTERS

Vi har modtaget to forskellige snydetips - begge til C64 versionen. Henrik Tvistgaard i Tjele skriver, at man ved at holde tasterne B, I, N, G, og Y nede på samme tid, automatisk kommer videre til næste runde. Henrik Jensen i Hjørring skriver derimod, at man skal trykke på Q, W, A, Z og X.

Hvem har mon ret?... Only one way to find out!

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Har du problemer med at kvalificere dig? Så prøv at vælge to spillere. Den første spiller kalder du "IN A BIG COUNTRY", den anden giver du navnet "FIELDS OF FIRE". Hvis det ikke er nok, så kald player 1 "MONSTER" og player 2 "SEVENTEEN". Tak til Thomas Rasmussen i Randers for disse koder til et af de bedste bilsplil, der endnu er lavet til Amigaen.

POWERMONGER

Salern Nabulsi i Hellerup anbefaler følgende opskrift, når man vil smadre en stor by.

Ingredienser:

Ca. 10 mænd.

1 katapult eller kanon.

Vejledning:

1. Du går ind i den udvalgte by.
 2. Du handler med byen.
 3. Du bliver allieret med byen.
 4. Du tager alt deres mad.
 5. Du venter nu til alle de fjendtlige soldater løber ind i "square", eller til de stiller sig op udenfor.
 6. Du angriber byen.
- Så let er det - du kan bruge denne vejledning på alle de store byer, hvor fjenden er i overtal.

LEMMINGS

Klaus Larsen i Vrå har sendt os disse passwords til Amiga-versionen af denne originale klassiker:

- 1: DGHPVMXHIY
- 2: QHPVMDIIR
- 3: LPVMXDGJIO
- 4: PVMXDOLKIX
- 5: VMXDGHTLIO

SUPREMACY

Tak til Martin Højgaard for disse begynder tips til Virgins rum-odysee, som skulle være anmeldt andetsteds i dette nummer.

1. Så snart du starter, skal du begynde med at træne tropper. Tag 200 i hver platoon, men udrust dem ikke endnu!

2. Køb en "Atmosphere processor" (det kan være nødvendigt at vente, til den bliver opfundet). Hold den i konstant brug. Køb desuden en mine-station og en landbrugs-station.

3. Udvid dit imperium så hurtigt som muligt. Husk at holde øje med madforsyningen - Starbasen skal have 5 landbrugs-stationer. Antallet varierer for de andre planeter. Se i manualen, hvilke fordele og ulemper, der kendetegner de forskellige planet-typer.

4. Prøv hele tiden at skrabte penge til dig selv. (Altid en god ide).

5. Køb 3 Battle cruisere.

6. Når fjenden angriber en af dine planeter, udruster du dine platoons med det bedste udstyr. På nuværende tidspunkt skulle du gerne have råd til at udruste 10-12 platoons. Send dem direkte til fjendens hjem-base, og scor en nem sejr. Det betaler sig, at slå til direkte mod ondets rod!

DRAGONS LAIR II

Det nyeste Don Bluth spil (eller skulle det ha' været "tegnefilm") med undertitlen "Time Warp", er ankommet. Takket være Lars Løfgreen i Hillerød er vi allerede i stand til at præsentere den komplette løsning, men husk at din timing er altafgørende. Derfor er det nok tvivlsomt, om du gennemfører spillet i første fc

DISK 1:

1. Venstre.
 2. Ned, Højre.
 3. Fire, Højre.
 4. Ned, Venstre.
 5. Venstre, Op.
 6. Op, Ned, Ned.
- DISK 2:
7. Fire, Op.
 8. Fire.
 9. Op, Højre.
 10. Venstre, Fire, Ver
 11. Ned, Fire.
 12. Fire, Venstre, Ver
 13. Fire, Højre, Fire.

DISK 3:

14. Op, Fire, Fire.
15. Op.
16. Fire, Op.
17. Højre.
18. Ned, Fire, Ned, F
19. Ned.
20. Ned, Højre, Op.

DISK 4:

21. Ned, Op.
22. Ned, Venstre.
23. Op, Op.
24. Venstre, Ned, Op
25. Højre.
26. Fire, Fire, Fire.
27. Højre, Op, Op.

DISK 5:

28. Ned, Højre.
29. Fire.
30. Op, Fire.
31. Op, Venstre, Ned, Højre.

32. Op, Højre, Fire, Venstre.
33. Op, Fire.
34. Ned, Ned, Fire.

DISK 6:

35. Ned, Venstre, Op, Højre.
36. Ned, Fire, Fire.
37. Fire, Fire.

Hvis du hellere vil læne dig tilbage, og se spillet gennemføre sig selv, skriver du bare "GET



SPONSORER

I produktionen af "Det Nye Computer" bruges bl.a. flg. produkter:

Professional Page 1.3 og 2.0,
Profes-sional Draw 2.0, The Art
Department Professional, Sharp JX-300
Scanner, ReSEP (Nikita Data A/S).
Nordic Power-Freezer (Betafon). Action
Replay-freezer Mk. II (Alcotini ApS),
Amiga 3000 (Commodore),
Trace 1.0, DeluxePaint III,
DigiPaint 3, Quarterback Tools
og WordPerfect.

Art Department Professional

ADPro



Trace



PDraw



wp



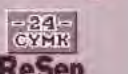
DigiPaint3



TOOLS



PPage



ReSep



DP3

Reparation !

Hvorfor købe nyt, når det kan betale sig at reparere det gamle ?

Vi er specialister i Com-modore, men reparerer alle typer computere og tilbehør.

Bl.a.:

- Commodore 64/128
- Amiga
- PC/AT og compatible
- Amstrad
- Atari ST/PC
- Diskdrev
- Printere
- Skærme

Billigt og effektivt.

Ring til:

Computer Service

Sandvej 1D • 8700 Horsens

75 61 81 00

P.S. Nu også salg af computere
AT 80286/43MB/VGA
fra 6.600,- excl. moms

GVP HARDDISKE

GVP Series II A500 Harddiske + 0-8MB RAM.
De nye meget hurtige GVP harddiske til A500.
Op til 8MB RAM kan monteres i kabinettet.
Komplet med kabinet, controller, blæser,
strømforsyning, harddisk og evt. RAM monteret.
A500 40MB Fujitsu..... 5.695,-
A500 52MB Quantum LPS..... 6.395,-
A500 105MB Quantum LPS..... 6.795,-

GVP Series II A2000 harddiske + 0-8MB RAM.
A2000 40MB Fujitsu..... 4.495,-
A2000 52MB Quantum LPS..... 4.895,-
A2000 84MB Seagate..... 5.795,-
A2000 105MB Quantum LPS..... Ring.
Tillægspris for 2MB RAM monteret..... 995,-

TRINOLOGY HARDDISKE

A500/A1000 44MB Quantum..... 5.295,-
A500/A1000 85MB Quantum..... 6.895,-
I helt separat kabinet, der ikke sidde på siden af
computeren. Med plads til ekstra harddisk.

SyQuest 44MB harddisk, 24ms..... 4.995,-
44MB Platte til SyQuest..... 945,-
Hurtig harddisk med udfaldelige plader.

Vi har også andre controller, CD-ROM, samt
170MB, 220MB, 330MB og 676MB harddiske.

Kickstart og Workbench 2.0 kan installeres på
harddisk. Harddiskene kan leveres med musik
data, grafik, PD mm. efter ønske.

DISK DREV

3.5" NEC1036 drev til A2000 intern..... 845,-
3.5" TEAC disk drev ekstern..... 985,-
Amiga farvet, lydløs, gennemført bus og aft.
TEAC topkvalitets drev. Kun 30x185x105mm.

3.5" Intern drev til A500..... 1.165,-
3.5" Master 3A-1D m. TrackDisplay..... 1.195,-

3.5" MegaDrive m. bus, aft. og disk..... 1.295,-
Med et MegaDrive kan man have 1526KB pr. disk,
næsten dobbelt kapacitet.

MODEM

Supra Modem 2400 extern..... 1.395,-
AutoAnswer, AutoDial, hukommelse, V.22bis.
Supra Modem 2400Z1, A2000 intern..... 1.495,-
Supra 2400 Plus, MNP 5 & V.42bis..... 1.995,-
9.600-38.400 Baud..... Ring.

RAM KORT

Alle RAM kort er til intern montering. De er
med 1Mbit chips (hurtige 80ns) og er 100%
kompatible med harddiske, Tornado og A-Tone
(CPU holdes fri) samt 68030 kort.
A500 512KB RAM m. ur og aftb..... 395,-
Mindste RAM kort til A500, kun 9x4,2cm.

A500 512KB Plus m. ur og aftb..... 695,-
Kan udvides til 2MB og 1MB Chip (CPU fri).

A500 2MB RAM m. ur og Gary adap..... 1.695,-
A500 ADRAM 4MB kort m. 2MB..... 2.095,-
A500 ADRAM 4MB kort m. 4MB..... 2.895,-
ADRAM kan udvides med RAM til 4MB og med
et upgrade kort til 6MB intern.

Både 2MB kortet og ADRAM har ur og Gary
adap. Har du Big Agnus kan du have:
1MB CHIP RAM og op til 5,5MB FAST RAM.

A2000 8MB kort m. 2MB (1-4MB)..... 1.895,-
A2000 GVP 8MB m. 2MB (SIMM)..... 1.945,-
A2000 Supra 8MB m. 4MB (1MB)..... 3.295,-
A2000 GVP Hardcard m. 2MB RAM..... 3.195,-
Harddisk kan monteres, plads til 8MB RAM.

A1000 2/8MB kort m. 2MB..... 2.645,-
Meget kompakt intern A1000 RAM kort.
Kompatibel med bl.a. harddisk og Tornado.

Big Agnus 8372A (ved RAM kab)..... 385,-
2MB SIMM RAM moduler..... 1.295,-

TORNADO

Med Tornado kan Amiga'en arbejde 2-20 gange
hurtigere end normalt. På kortet er en 16MHz
68030 processor og Cache ram. En 25MHz 68881
matematisk processor på kan placeres på kortet
(meget hurtigere programmer). Kan aftrydes.
Perfekt til compiling, grafik, animation m.m.
Tornado til A500/A1000/A2000..... 1.975,-
Tornado 68881 CoProcessor..... 975,-

GVP IMPACT 68030

Komplette GVP 68030 kort med 68882
CoProcessor, lige til at sætte i A2000.
Optager ingen A2000 slot, modsat Commodores
68030, der bruger 2 slot.

På kortene er monteret 2-4MByte 32bit RAM og
AT harddisk interface. Kan leveres med GVP
SCSI interface og Quantum LPS harddisk.
Nu op til 29MB 32bit FAST RAM.

28 MHz 33MHz 50MHz
10.995,- 14.495,- 20.895,-

GENLOCKS

Vi kan levere professionelle Genlocks, frame-
grabbers, 24-bit grafik kort og andet video
udstyr. Bl.a. Scanlock og VideoMaster.
Ring for yderligere oplysninger.

FLICKER FIXERE

A2000 PAL DeinterlaceCard..... 2.995,-
Sony Stereo forstærker til D.J. Card..... 348,-
Komplet A2000 intern kort. Fungere med bl.a.
overscan, 4096 farver samt 50/60 og 100Hz.
MicroWay Flicker Fixer..... 2.995,-

SOFTWARE

Tekst og DTP
Gold Disk.
Professional Page 2.0..... 2.795,-
Professional Draw 2.0..... 1.395,-
Cygnus Ed Professional..... 595,-

Grafik
ASDG.
The Art Department..... 575,-
The Art Dep. Profess..... 1.395,-
Sculpt/Animate 4D Jr..... 1.145,-
Sculpt/Animate 4D Pro..... 3.595,-
Turbo Silver..... 795,-
Imagine..... 2.495,-

Video
Innovation.
Broadcast Titler II..... 2.690,-
Video Effects 3D..... 1.975,-
Headlines 1/2/3..... 375,-
Starfields..... 595,-
Video Titler 3D..... 1.780,-
Pro Video Plus..... 2.780,-
TV Show / TV Text..... 945,-
TV Text Professional..... 1.385,-

Oxki.
Sherriff.
Zuma.
Diverse
Cadvision.
DR. T's.
Innovation.
Can Do.
Precision.
Superbase Profes. 3.0.
SAS Insti.
Lattice C 5.10..... 2.285,-
Vi har mange andre software pakker
til lave priser. Altid kun de nyeste versioner.

BØGER

Amiga Hardware Reference Manual..... 325,-
Amiga System Programmers Guide..... 345,-
Amiga Disk Drives Inside & Out..... 280,-
Amiga DOS In & Out. 1.2/1.3 og 2.0..... 285,-
Amiga Desktop Video Guide..... 335,-
Amiga Advanced C. 650 sider..... 335,-
68000 User's Manual, rev. 6, 370 sider..... 228,-
68000 Prog. Ref. Manual, pocket..... 37,-
68000 Family Manual (68000-68040)..... 275,-

VORTEX ATonce

PC kort med 80286 AT til A500 intern.
Understøtter Amiga's disk drev, mus, joystick,
porte, harddisk og ekstra RAM (ikke alle typer).
Komplet med manual og disketter.
Nyeste version med fuld Amiga/PC multitasking.
PC software kan køre under Windows 3.0. og
udnytte over 4MB RAM. Snart også til A2000.
* Med ny dansk manual..... 2.895,-
A500 Vortex ATonce..... 2.895,-

MUS og JOYSTICK

Golden Image Mus med pladst matte..... 295,-
Optisk Mus GI-1000..... 595,-
Gravis MouseStick..... 845,-
Gravis Advanced Joystick..... 398,-
Amtrack Trackball PD-530..... 785,-
Vi har også QuickShot Joystick.

DIVERSE

2MB CHIP RAM og Super Agnus..... Ring.
Virus beskytter til Disk port..... 139,-
Midi Interface..... 398,-
Kickstart omskifter, 1.2/1.3 og 2.0..... 495,-
A2000 Track Display. Også harddisk..... 545,-
VESUVI Expromer m. software..... 650,-
STAR LS-08 II Laser, 8 sider/min..... 12.400,-
Brother HL-4PS Laser. PostScript..... 18.200,-
2MB ram, 11 indbyggede fonts, 4 sider/min.
DigiView 4.0 Gold..... 1.795,-
DigiSmooth 12"x12" tegnebræt..... 3.485,-
Easy! Tegnebræt..... 3.395,-
Bedste tegnebræt. Test i Amiga World #1, '91.
Golden Image Scanner. 400 DPI..... 2.395,-
Sharp JX100 farvescanner, 200DPI..... 6.995,-
Vi kan levere mange andre varer, også konsoller.

Få tilsendt gratis AMIGA katalog.

Nye Priser hver uge.

Alle priser er incl. 22% moms.
Ved eksport fratrækkes dansk moms.

Scanteam

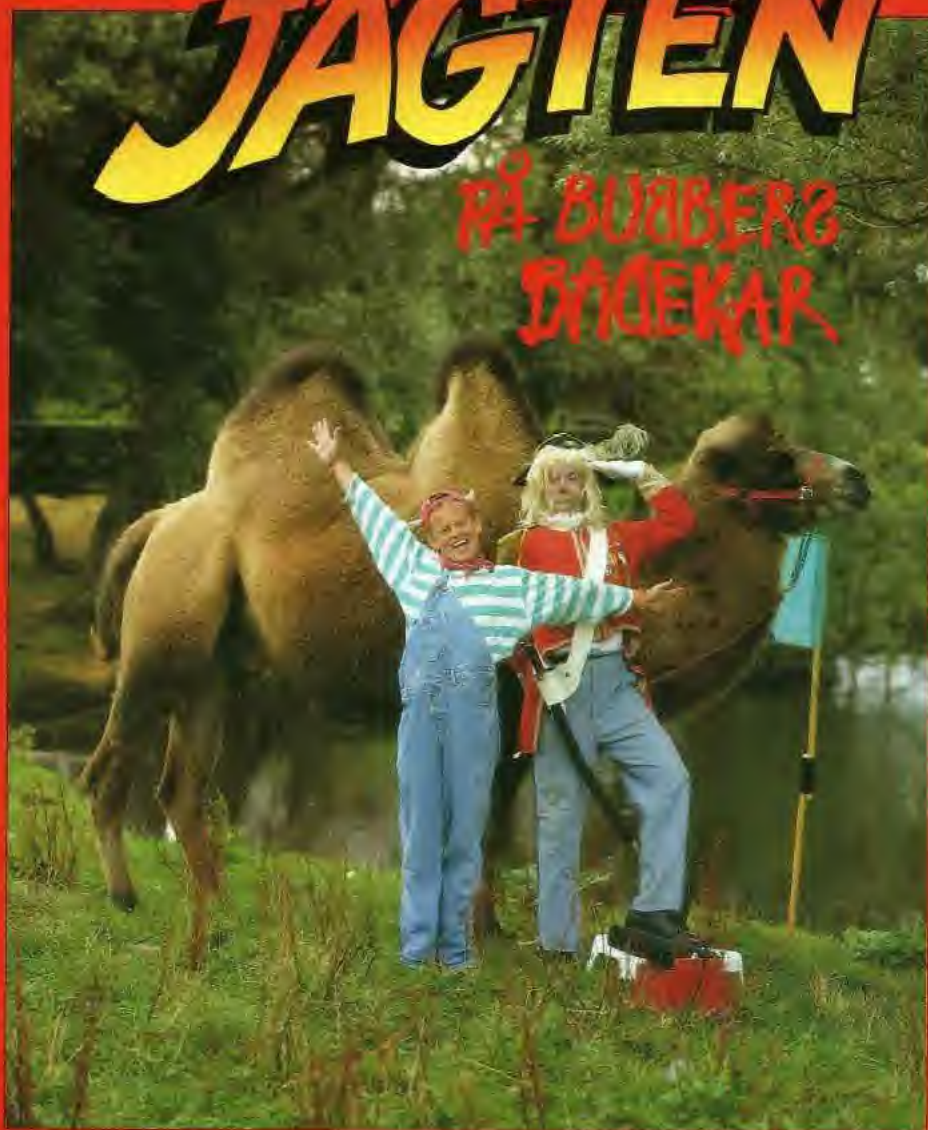
Software og Hardware
86 18 16 00

Postordre salg fra kl. 10.00 til 18.30.
Frederiksgade 76 A. 8000 Århus C
Fax: 86 18 16 01 Giro: 7 51 47 27

GO-HEJ-SA-DA-DA !!!

JAGTEN

PÅ BUDBERG
BÅDEKAR



Vejl. udslagspris incl. moms

C64/128/GS64	:	349,-
Amiga	:	249,-
PC (CGA, EGA og VGA):	:	249,-


INTERACTI **VISION**
POST ORDRE : 86-802700

SECRET SERVICE

Special

Paul Rigby har taget flyverhjelmen på, og giver dig her nogle generelle tips og tricks til hvordan du får mere ud af MicroProse' flysimulator, F19 Stealth Fighter.

Af Paul Rigby

MicroProse's F19 Stealth Fighter, der blev udnævnt til GOLD GAME i DNC nr. 12/90, er nok ikke den nemmeste simulation i verden, så et par tips ville ikke være at foragte, for at gøre det lidt lettere for alle inkarnerede F19-fans.

Først og fremmest, husk altid på at din flyvemaskine ikke er en dobbeltmotoret F-15 med efterbrændere. Du vil ikke kunne bruge din maskinkraft, for at komme ud af en slæk knibe. Brug istedet flyets fordele, og fly så lavt som muligt for at holde en lav radarprofil. 100 til 150 fod er det bedste, men så skal du også koncentrere dig meget, da turbulens i luften kan kaste dit fly mod jorden. Her hjælper det at bruge flaps, plus at du også kan aktivere din autopilot. Hvis det bliver for meget af det gode, kan du gå op til 500 fod, der bør være din maksimumhøjde på vej til et mål.

Undgå skarpe vendinger, da de øger din radarprofil og øger risikoen for at flyet staller. Hvis du nærmer dig en fjendtlig patrulje, sæt farten til 30-40%. Ved denne hastighed er det svært for fjenden at opfatte dig på deres radar. Uanset hvad, må du under ingen omstændigheder foretage hasarderede manøvrer ved denne hastighed, da flyet ellers staller.

Følg rådet i manualen, om flyvning til/fra puls-radar og udenom doppler-radar. Her kan du jo prøve at ændre din kurs dramatisk

mellem puls'er, for at gøre forvirringen komplet. Men undvigende manøvrer, i forhold til een radar, behøver nødvendigvis ikke også at virke på andre radar-systemer. Men her kan du benytte dig af det naturlige terræn, og flyve bag bjerge og gennem dale. Selvom det måske er en omvej på vej til målet, er det bedre end at hele tiden skulle undgå SAM-missiler, en proces der godt kan tære kraftigt på din brændstofbeholdning.

Ved angreb mod mål på jorden, er der mange der overser en effektiv angrebsmetode - 20mm kanonen. Et uundværligt våben, hvis du ser et "primary"-mål (depot, olietank, SAM-batteri), og allerede har brugt dine luft-til-jord-missiler mod andre mål. Det kræver øvelse at ødelægge et mål på jorden med kanonen, men følgende metode skulle hjælpe:

Prøv tidligt at sætte flyets kurs så præcist som muligt mod dit mål, så du ikke skal lave kursændringer få sekunder før målet angribes. Flyv i lav højde mod målet. Ca. 6 km. før målet stiger du kraftigt, til omkring 1000 fod. Når der er 3 km tilbage, kan du bruge kanonen, med maksimal effektivitet: sæt "speed brakes" og begynd at dykke. Placer sigtekorret enten direkte på målet, eller på jorden lige foran. Affyr en kort salve for at justere træfsikkerheden, og skyd så målet ad helvede til! Pas på at du ikke lader dig distrahere af eksplosionen, og flyver ned i jorden!



Luftkampe

F19 er ikke designet til luftkampe, så du bør så vidt muligt undgå fjendtlige fly. Men hvis du vurderer, at det i en situation er uundgåeligt, så skift til trofaste AMRAAM eller Sidewinder (ved kortere afstande). Hvis et fjendtligt fly er direkte på vej mod dig, bør du ikke at vente på, at sigtekorret bliver ovalt og får en rød farve (der normalt betyder, at du har nået den optimale affyringsposition for missilerne).

Affyr istedet missilet så tidligt som muligt, så det har tid til at manøvrere mod målet. Hvis du havde brugt "den normale" procedure ville missilet flyve forbi det fjendtlige fly, grundet de store flyvehastigheder.

Landing

Den vigtigste (og sværest!) del at lære, er hvordan din indflyvning til en landingsbane bliver korrekt. Forstil dig, at landingsbanen ikke er en kort cement-bane, men en lige motorvej, der fortsætter milevis nord- og sydpå (husk på, at alle landingsbaner og hangarskibe peger nord-syd). At ramme denne strip bliver meget nemmere, når du lærer at bruge instrumenterne ombord på dit fly, som ILS'en - Instrumental Landing System.

Prøv at gøre klar til indflyvning omkring 50 km fra landingsbanen. Med ILS'en klar, kommer der snart en vandret og lodret streg

på dit display. Det gælder om at holde den vandrette og den lodrette streg i midten. Ryger den vandrette ned under midten, skal du tippe flyet forover, dvs. nedad. Indtil strengen har stabiliseret sig i midten. Når du er meget tæt på landingsbanen, stopper ILS'en, og du skal klare resten selv, så vær klar.

De bedste missioner

Det er missionerne i F-19 Stealth Fighter, der gør denne simulation så enestående. Hvilken anden flysimulator giver dig ordrer til at flyve "kold-krigs"-missioner, for derefter at tage nogle af dine opnåede points fra dig igen, hvis du blev opdaget på fjendtlig radar mens du fløj? "Kold-krigs"-missioner er de bedste missioner, hvis du vil have mange points, da disse stiger i takt med den tid, du er over fjendtligt område. Et par stykker af disse missioner, samtidigt med at de andre sværhedsgrader stilles på "high", og dine chancer for den absolutte ære er øget væsentligt, hvilket vil sige at du modtager CMOH'en, Congressional Medal of Honour, der er det største æresbevis i USA. Udover det skal du samle mange points og holde et højt gennemsnit, for at, efter 99 missioner, blive udnævnt til den højeste grad, Brigadier General. Held og lykke!

Undskyld - vi sænker prisen !

For tredje gang i træk sænker vi prisen på danmarks måske mest solgte Ram kort (langt over 1000 stk på 6 uger). Kvaliteten er stadig lige høj, især fordi Micro Ram som de hidtil eneste anvender SMD teknikken. MicroRam 2mb kortet kan naturligvis, ganske som vores langt dyrere konkurrenter køre med 1.0mb Chipmem

Micro Ram 2mb.

- * Til Amiga 500.
- * 512kb monteret.
- * Plads til yderligere 1.5mb.
- * Ur.
- * Batteri back up.
- * Løs afbryder. Kr: **635**

- * 2mb monteret. Kr: **1399**
- * Incl Gary adaptor.

CPU adaptor.

- * Passer også til Maximem
- * Ink. vejl kr: **299**

Gary adaptor.

- * Passer også til Maximem
- * Ink. vejl kr: **245**

Disketter.

- * Japansk mærkevare
- * 3.5"
- * 100 stk kr: **545**

Micro Ram 512kb.

- * til Amiga 500.
- * 512kb.
- * Løs afbryder. kr: **299**
- * Med ur og batteri back up. kr: **345**

Ram kredse.

Er du en af de uheldige, der har købt en ramudvidelse, der var så dyr at der kun var råd til 512kb? Grib chancen og fyld soklerne... Passer bla. til Minimax, Maximem.

1 Sæt 512kb	Kr: 225
2 Sæt 1.0mb	kr: 210
3 Sæt 1.5mb	
(sætpris)	kr: 199

Åben:

Bestil på telefonen:
Mandag, onsdag, fredag
10.00 - 19.00.

Garanti:

Der ydes 1 års Garanti.

Priser:

Priser inkl. moms.

3H DESIGN

Ring nu:
59 44 50 80

Hvis du hellere vil betale mere for mindre...så ring til en af vores konkurrenter....

AMIGA EXPO 91

**Kom og se de mange
spændende *AMIGA*-nyheder!**

**12.-14. April i
Odd Fellow Palæet**

Fredag kl. 11-19

Lørdag kl. 10-18

Søndag kl. 10-18

**Spil *Hugo*
med Nina fra TV 2**



**Udstillingen med verdens mest kreative computer ▼ Stort Hugo-show
på scenen ▼ Premiere på Amiga CDTV Interactive Multi Medie ▼
Se Det Nye Computer blive produceret på Amiga ▼ Nye og hurtigere
turbokort ▼ Printere i alle prisklasser ▼ TV-produktion på Amiga
▼ Mød folkene fra "Troldspejlet"/DRTV ▼ Masser af DTP-
programmer ▼ Prøv den utrolige flysimulator ▼ Lodtrækninger
af mange flotte præmier ▼ Og meget, meget mere ▼ Entré kr.40,-**

VI SES I :

***Odd Fellow Palæet*
Bredgade 28, København K**



Stedet for alle, der vil købe, sælge, bytte, eller kaste et blik på landets mest benyttede opslagstavle...

KØBES

C64 disk: Wargame construction kit og Sim city.
75 383155

Amiga brugerprogrammer: WordPerfect 4.1, Aegis Draw 2000, Professional Page v. 1.3, The Works Platinum.
86 275167

Resetknop til C64. Med instruktioner.
42 150210

C64 diskteststation købes til en rimelig pris. Spørg efter Peter.
98 259807

Amiga Computerblade: 5. årgang nr. 11+12. God pris gives.
86 572025

C64 disk: Deja vu II. Spørg efter Erik.
75 338071

Amiga: Dansk astrologi-program. Skal være originalt og med manual.
53 772592

Amiga: Modula 2 med manual.
97 593153

Turboemul til Commodore 64. Spørg efter Morten.
53 490171

SÆLGES

Amiga: Falcon - 450 kr. Falcon mission disk vol. 1 - 300 kr. Lotus Esprit turbo challenge - 250 kr. Football manager II expansion - 150 kr. Football manager II - 100 kr. M1 Tank platoon - 350 kr. Wayne Gretzky hockey - 350 kr. Alle spillene er originale og med original indpakning.
86 212119

C64 med diskteststation, datasette, MPS801 printer, bunker af spil m.m.
Pris: 2500 kr.
86 212119

17" farve-tv, fjernbetjening, tv-modulator + alle kabler. Meget velholdt. Prisen kan vi tale om. Henv. Jeppe, helst aften.
74 832232

STOP TVEN!

Hvis du sælger kopier af andres programmer, stjæler du fra programmøren. Salg af piratkopier er amoralisk, ulovligt og strafbart. Annoncer, der af redaktionen skønnes at dekke over sådanne kopier, vil naturligvis ikke blive optaget i denne spalte! Redaktionen forbeholder sig ret til, uden varsel eller grund, at afvise annoncer.

Amiga: EXCELLENCE tekstbehandling (npris: 3400 kr.) sælges for 1700 kr. PUBLISHER 1000 desktop publishing sælges for 500 kr. FLOW outliner sælges for 300 kr. INTERSPREAD dansk regneark (npris: 900 kr.) sælges for 600 kr. MUSICIAN musikprogram sælges for 500 kr. DIGIPAIN tegneprogram sælges for 400 kr. Alle er originaler i flot emballage med instruktioner.
86 108107

SEGA - med ekstra joystick, defekt lypistol og 10 spil. Pris: 1200 kr.
53 451893



C64: Easy Script. Henv. Tommy, kl. 18-19.
86 484447

SEGA Master + 4 spil sælges for 1200 kr.
62 572293

C64 disk: Bards tale III - 100 kr. F16 combat pilot - 100 kr. Vietnam brætspl - 200 kr.
86 661733

Amiga-spil: Midwinter, M1 Tank Platoon, Days of Thunder, Imperium, Warhead, Gravity, UN Squadron, Klax, Ninja Spirits, Manchester United, Strider 2, Emotion, Plotting, Murder, Simulcra, Night Breed, Austerlitz, Tiebreak, Int. Soccer Challenge, Flood + flere. Originaler med instruktioner. Priser fra 100 kr.
86 108107

C64 bånd: Stunt car racer, The untouchables, Rick dangerous. Pris pr stk: 90 kr.
53 595677

Org. båndspil til C64. Henv. Mikkel.
65 316713

Amiga PD og demoer. Pris pr. disk: 12 kr. incl. disketter og porto.
98 331934

Commodore 64 (ny model) med diskette station 1541-II, Final cartridge II, over 70 disketter. Alle manualer medfølger. Pris: 2400 kr.
53 576581

C64 disk: Labyrinth. Sælges for 150 kr. Henv. Kenneth.
86 432793

C64 disk: Teenage Mutant Hero Turtles.
31 194739

ATARI ST: Test Drive, Advanced Flight Trainer, Simulcra, Castle Master, Fire Brigade, Klax, Licence to Kill, Barbarian II, Star Wars, Rotox, Projectyle, MIG-29, Plotting, Secret Agent. Alle spil er originale i fin stand med instruktioner. Sælges for under halv pris.
86 108107

C64 & C128 motherboard m. 4 slots. Køer 99% af alle cartridge. Garanti til 21/6 1991. Pris: 500 kr.
53 483698

C64: Batman the movie, Silkworm + andre spil. Priser fra 50-80 kr. Henv. Mogens.
97 574003

Amiga: Magic marble (npris 449 kr.) sælges for 125 kr + porto. Aldrig brugt. Henv. Mogens.
97 574003

C64 bånd: Super Oswald, Indoor sports, Shao lins road, Batman the movie og spillpakken Wheels of fire (Turbo outrun, Chase hg, Hard drivin' og Power drift). Pris pr. stk: 75-100 kr. Mini Office II (npris 399 kr) sælges for 125 kr.
65 942231

Org. disk-spil til Commodore 64. Priser fra 75 kr. Ring og hør nærmere.
86 108107

Amiga 500/2000, Hurricane 68020 Turbo kort m. 20 Mhz CoPro., 1 Mbyte, 32 bits Ram med mulighed for 4 Mbyte ram, Hardware omskifter imellem 68000 og 68020, manual. Pris: 6000 kr.
98 790908

Amiga-spil: Batman the movie, Millennium 2.2. New zealand story. Sælges for 100 kr pr. stk. Voyager, Carrier command, Shoot'em up construction kit. Sælges for 250 kr pr. stk. Space Quest 3 sælges for 250 kr.
31 471167

Commodore 64, diskette station, båndoptager, farveprinter, fastloader, reset-stik. Pris: 4500 kr.
97 571848

Commodore 128 med båndstation, 2 Joy-sticks, masser af spil, diverse bøger og tonehoved-program. Pris: 1600 kr.
31 491996

BS Budget. Budget/regnskabs program til Amiga. Originalt med dansk manual. Pris: 125.
53 594363

Org. båndspil til Commodore 64. Priser fra KUN 25 kr. Ring og hør nærmere.
86 108107

C64 båndspil: Super Oswald, Laser squad, Katakis, Turrican, Skate or die, Uss John young. Pris: 150 kr pr. stk.
98 429378

Amiga: Powerdrome og Datastorm, begge org. og med manual. Pris pr. stk: 150 kr.
53 881277

PC-spil: Light Speed, Covert Action, Bards Tale III, P47 Thunderbolt, Castle Master, Hoyle Book of Games, Search for the King, Night Breed m.fl. Alle spil er i original emballage med instruktioner. Priser fra 150 kr.
86 108107

C64 spil: Gunship - 200 kr. Evt. bytte med Gears 2.0 eller Paperclip, Gods And Heroes og Hercules (samlet) - 50 kr. Henv. Lasse.
75 323633

Datasette 1530. Medfølger: operation aho-ria, Ghostbusters, Tau ceti, Agent II, Biggles. Pris: 200 kr.
75 323633

ANNONCE-KUPON

Jeg vil gerne indrykke følgende gratis annonce under (sæt X):
Køb - Salg - Bytte - Opslagstavlen
Tekst: _____

Telefon-nummer:

Send kuponen snarest til: Det Nye COMputer, "Læsermarked", St. Kongensgade 72, 1264 København K.

BYTTES

Haves: Turrican og Cabal. Ønskes: Night Breed og Wings of Fury. Til C64 på bånd. Henv. fredag mellem kl. 18-19.
53 924092

Haves: originale spil og programmer til Amiga, C64, PC, Atari ST, computerbøger. Ønskes: Andet af værdi, f.eks.: videofilm, bøger, eller andet (ikke spil).
86 108107

Nintendo spil. Haves: Rush 'n' attack. Ønskes: Super Mario bros 2, Top gun.
31 879693

Demoer til C64 byttes. Også tools og musik. Ring mellem kl. 16-22.
53 528701

C64 disk. Haves: The Untouchables, Oswald. Ønskes: Macarthurs war, North & South, Wargame construction set, Theatre Europe, Storm across Europe. Kun org. Spørg efter Jesper.
53 702212

OPSLAGSTAVLEN

CBM brugerklubben Danmark. Brugerklub for Commodore PET, CBM 8032, CBM 8096 og CBM 8296. Vi udsender 1 diskette pr. måned med tips, programmer og beskrivelser. Ring for nærmere oplysninger.
97 118047

DIGITAL - Nordisk Amigablod med masse bra lesetoff på dansk, norsk og svensk. Maskinkodekursus (SEKA), demo- og musik spalter, konkurranser, hackerryheter, intervjuer, hardware-tips, PD, tester og mye mer! For å få et gratis prøvenummer uten forpliktelser, skriv til: Geir Haugen, Gulla, N-6655 Vindøla, Norge.

Amiga klubben "Brain Trust" søger flere medlemmer. Den 24. i hver måned bliver der udgivet en/to disketter med artikler, anmeldelser, kurser (f.eks. i C og Amiga Basic), tips og tricks til alle slags spil, adventure og rollespils-brevkasser + meget mere. Prisen er 42,75 kroner, som betales med en giroblanket. Ring eller skriv til: Brain Trust, Blommegrenen 75, 5220 Odense SØ. Henv. mandag - torsdag kl. 17-18.
65 930330

Jeg vil brevveksle med danske drenge fra 10 til 17 år gamle. Skriv til: Jim Tage Henriksen, Adlandslo 54, N-5400 Stord, Norge.

Larry 1: Hjælp søges hurtigst muligt. Hvad gør man, når man er blevet gift? Ring til Stephan.
45 931295

NYHEDER TIL AMIGA-C64-PC

	Amiga	C64B	C64D	PC
<i>Silent Service II</i>	Ring			Ring
<i>Bards Tale III</i>	349,-	249,-	399,-	
Teenage Turtles	399,-	199,-	249,-	399,-
Hard Drivin' II	299,-			
<i>MIG 29 Fulcrum</i>	499,-			549,-
Kick Off Data Disk	159,-			
Princes of Persia	299,-			
Sun City	396,-	299,-	395,-	
Wings	349,-			
Kick Off 2	299,-	149,-	199,-	299,-
Ports Of Call	299,-			499,-
<i>Knights Of Sky</i>				549,-
Chessmaster 2100	396,-		279,-	495,-
Edition One		179,-	199,-	
Exterminator		149,-	199,-	
Super Cars		149,-	199,-	
Labyrinth	299,-	149,-	199,-	
<i>Ultima V</i>	399,-			499,-
<i>Lemmings</i>	299,-			399,-
<i>Speedball 2</i>	299,-			
Escape Of Colditz	399,-			
The Second World	249,-	199,-	249,-	249,-
Dino Wars	249,-	199,-	249,-	249,-
USS John Young	249,-	199,-	249,-	249,-
Betrayal	449,-			
<i>U.M.S. II</i>	449,-			
<i>Last Ninja III</i>	375,-			
<i>F-15 Strike E. II</i>	449,-			
Railroad Tycoon	449,-			
Eye Of Beholder	449,-			
System 3 Compila.		249,-	296,-	
Super Monaco G.P.	Ring	Ring	Ring	Ring
Gauntlet III	Ring	Ring	Ring	Ring
Ski Or Die	349,-			299,-
PGA Golf Tour	349,-			399,-
<i>Chuck Yeager II</i>	299,-			495,-
Super Cars II	Ring	Ring	Ring	Ring

C64/C128/GS64 MODULSPIL:

Bubbers Badekar	349,-
Shadow Of The Beast	349,-
FunPlay	349,-
PowerPlay	349,-
Myth	349,-
Astro M.C.	349,-
Badlands	349,-
Last Ninja III	375,-

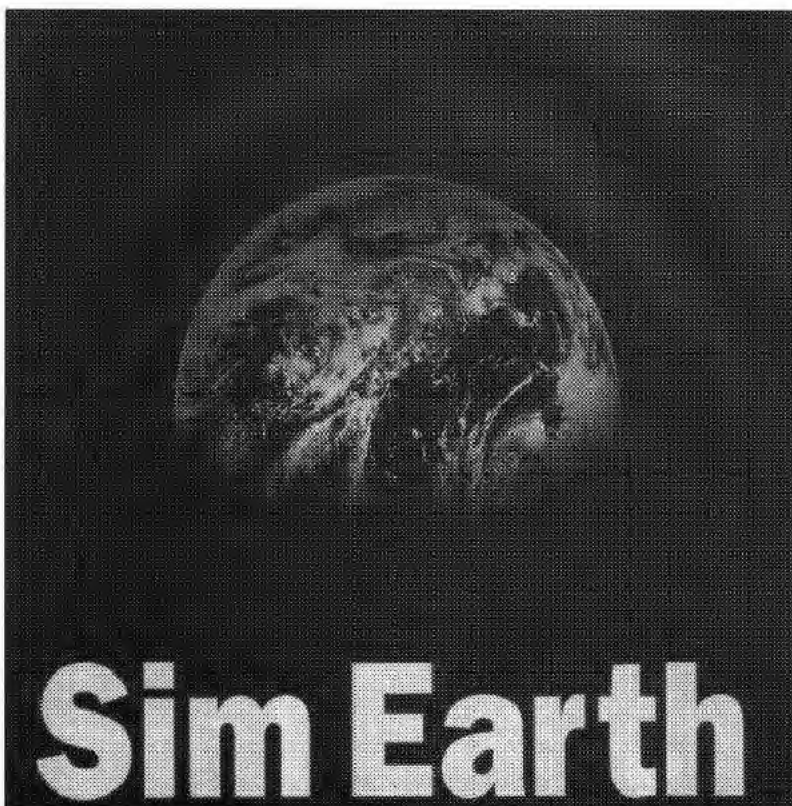
DE NYESTE MEGADRIVE SPIL

<i>Afterburner</i>	369,-
Alex Kidd: Enchanted Castle	329,-
Arnold Palmer Tournament Golf	389,-
Basket Ball	389,-
<i>Castle Of Illusions Starring Mickey Mouse</i>	435,-
<i>Columns</i>	309,-
Cyberball	389,-
Forgotten Worlds	389,-
<i>Gain Ground</i>	389,-
Ghostbusters	389,-
Ghouls 'n' Ghosts	489,-
Golden Axe	389,-
Heroz Zwei	389,-
<i>James "Buster" Douglas Knockout Boxing</i>	389,-
<i>Joe Montana Football</i>	389,-
Last Battle	389,-
<i>Michael Jackson's Moonwalker</i>	389,-
Mystic Defender	389,-
Phantasy Star II	639,-
Rambo III	329,-
Space Harrier II	389,-
<i>Strider</i>	589,-
Super Hang-On	389,-
Super League	389,-
Super Monaco Grand Prix	389,-
Super Thunder Blade	389,-
The Revenge Of Shinobi	389,-
The Sword Of Vermilion	589,-
Thunder Force II	389,-
Truxton	389,-
Twin Hawk	389,-
<i>Wanderboy III in Monsterland</i>	369,-
World Cup Italia 90'	329,-
Zoom!	329,-

HOLD ØJE MED KOMMENDE MEGADRIVE SPIL:

<i>688 Attack Sub</i>	Electronic Arts
<i>Atomic Robo Kid</i>	Treco
<i>Batman</i>	Sega
<i>Crack Down</i>	Sage's Creation
<i>Dick Tracy</i>	Sega
<i>Hellraiser</i>	Color Dreams
<i>Ms. Pac-Man</i>	Tengen
<i>Out Run</i>	Sega
<i>Populous</i>	Electronic Arts
<i>Powerdrift</i>	Sega
<i>Spider Man</i>	Sega
<i>Stormlord</i>	Razor Soft
<i>Zaxxon</i>	Sega

FÅ VORES FLOTTE KATALOG MED BLA. OVER 150 SEGA MEGADRIVE TITLER OG SEGA UDSTYR



Sim Earth

Amiga : 449,-
PC : 449,-

C64/128 Bånd : NEJ
C64/128 Disk : NEJ

DK'S BILLIGSTE MEGADRIVE

Inklusive top-spillet 'Altered Beast', 1 joystick og alle kabler til tilslutning af TV apparat. (Begrænset antal).

kun 1795,-

KCS POWERBOARD

Amiga 500 indstiksmodulet der laver din A500 om til en rigtig PC. XT. Kører alt MS-DOS software.

kun 3795,-

DISKETTER

3.5" dobbelt sidede, dobbelt tæthed disketter til spotpris.

100 stk. kun 499,-

Super Amiga-C64-PC-Megadrive Katalog. Kun 15,- kr.

99 KRONERS LYKKEMARKED

	Amiga	C64B	C64D	PC
Tom & Jerry	99,-	99,-	99,-	
Tom & Jerry II	99,-	99,-	99,-	
Pink Panther	99,-	99,-	99,-	
Clever & Smart	99,-	99,-	99,-	
Western Games	99,-	99,-	99,-	
Minigolf	99,-	99,-	99,-	
Vampires Empire	99,-	99,-	99,-	
Blue Angel 69	99,-	99,-	99,-	99,-
Eskimo Games	99,-			
Cyberworld	99,-	99,-	99,-	
Kind Of Magic	99,-	99,-	99,-	
Kind Of Magic II	99,-	99,-	99,-	
Persian Gulf Infer.	99,-	99,-	99,-	
Fantastic Four II	99,-	99,-	99,-	
Wall Street	99,-	99,-	99,-	99,-
Extensor	99,-			
Powerdrome	99,-			
Terminator Joy.	99,-	99,-	99,-	
QuickGun 2 Joy.	99,-	99,-	99,-	

POST ORDRE:
TLF: 86-802700

INTERACTIVISION

Hovedgaardsvej 4 . 8600 Silkeborg . Tlf. 86-802700 . Fax: 86-800692 . Giro: 8-66-12-35

SÅDAN BESTILLER DU HOS INTERACTIVISION :

Hver mandag til fredag mellem 9.00 og 17.00 kan du ringe til Interactivision på tlf. 86-802700, og bestille de varer du ser i vores annoncer. Du kan for 15,- kr. også få et katalog tilsendt, hvor du kan finde endnu flere underholdende tilbud.

Bemærk at der på enkelte varer kan være op til 14 dages leveringstid, selvom vi selvfølgelig bestræber os på at ekspedere alle ordrer fra dag til dag. Ved betaling med check eller giro tillæg kr. 20,- til porto og ekspedition. Yderlig tillæg ved efterkrav kr. 25,- ialt kr. 45,-.

Bemærk venligst at alle priser er inklusive moms, med mindre andet er angivet. Desuden tages der forbehold for trykfejl, prissvingninger og mellemsalg.

AMIGA PRODUKTER I HØJESTE KVALITET

TOP-kvalitet
- med 1 års garanti
fra dansk værksted:



GOLDENIMAGE®

HÅNDSCANNER

**Incl. det professionelle
Touch Up software**

Golden Image håndscanner med en opløsning op til 400 DPI, og samtidig 64 GRÅTONER! (ikke 16 som alle andre). Det medfølgende scanner- og redigerings software Touch UP indeholder bl.a. Rotate i grader, Stretch, Compress, Bold, Mask og Outline. Saver i IFF, IMG, PCX, IFF, MAC PAINT format m.m. Touch UP kræver mindst 1 Mb.

Tekniske Data:

Opløsning: 100/200/300/400 DPI
Scanbredde: 105 mm. Gråtoner: 64 i 3 modes
Justering: Ja, lys og kontrast



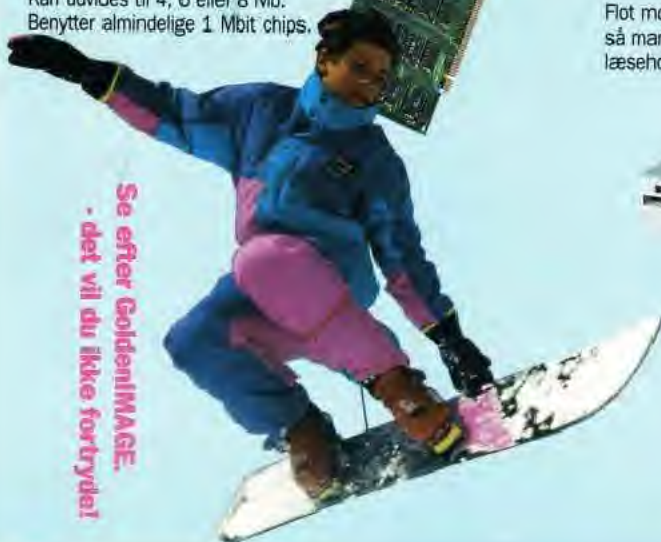
RAM

RC-500, 512 K til A 500

med ur og afbryder. DANSK manual.
Fungerer med alle Amiga 500 modeller

RC-2000

8 Mb RAM kort til Amiga 2000. Absolut
topkvalitet med forgyldt stik. Incl. 2 Mb.
Kan udvides til 4, 6 eller 8 Mb.
Benytter almindelige 1 Mbit chips.



Se efter GoldenIMAGE.
- det vil du ikke fortryde!

MUS

Golden Image topkvalitet med microswitche på tasterne. Holder i mange år... Blev kåret som de bedste i COMPUTER's store test!

GI-1000, optisk og

GI-500 mekanisk



DISKDREV

I hele Golden Image serien benyttes udelukkende 100% støjsvage kvalitetsdrev. Alle er forsynet med videreført bus, afbryder og støvklap. Og bemærk: selvfølgelig også 1 års fuld garanti.

MASTER 3A-1

(SENATOR 3A)
3,5" externt, 70 cm kabel.

MASTER 5A

5.25" externt. 100% kompatibel,
med egen strømforsyning.

MASTER 3A-1D

Flot model med trackdisplay,
så man løbende ser hvor
læsehovedet er.



Multi GrosA's

86 22 42 88

- anviser
nærmeste
forhandler!